JAPAN ANIME MAGAZINE

ANIMEDIA

アニメディア

REVISTA DE ANIME JAPONÉS

INCLUYE CD-ROM
POR SÓLO 2'99 €
NÚMERO 5

AVANCES



NARUTO
¡CONVIÉRTETE EN UN NINJA!

RESEÑAS



MACROSS ZERO
EL REGRESO DE UN MITO

Y ADEMÁS...
LO ÚLTIMO DE TAKESHI KITANO, REGRESO AL MAR, SLAM DUNK, NUEVA SECCIÓN DE JPOP, Y MUCHÍSIMO MÁS



SAIKANO
DESCUBRE EL ARMA DEFINITIVA



DOSSIER Y CONCURSO 5 DVD

I"S
EL SALTO AL ANIME



NOTICIAS - MONDO FREAK - ARTBOOKS - VIDEOJUEGOS - Y MUCHÍSIMO MÁS

アニメディア
JAPAN ANIME MAGAZINE
ANIMEDIA
NÚMERO 5

DIRECCIÓN
María José Castro

COORDINACIÓN
Marc Ortiz

REDACCIÓN
R. Giskard Reventlov, Manuel Robles, Kotobuki, Nana, Ricardo, Kumo, HapyBerry, LamuNoTa, Mikel,Keiichi Morisato y Sharleen

CONTENIDO DEL CD
José García y Marc Ortiz

DISEÑO Y MAQUETACIÓN
Marc Ortiz

FILMACIÓN Y COORDINACIÓN DE MAQUETACIÓN
Gabriel Sánchez-Trincado

ARES INFORMÁTICA

PRESIDENTE
Albert Rodríguez

DIRECTORA GENERAL
María José Castro

DIRECTOR TÉCNICO
José García

ADMINISTRACIÓN
Rosanna García

SUSCRIPCIONES
Vanessa Roda

FOTOMECÁNICA
ARES Informática S.L.

IMPRESIÓN
Gráficas Monterreina S.A.

DISTRIBUCIÓN
Coedis S.A.

DEPÓSITO LEGAL
M-45255-02



SUMARIO

ESPAÑA



JAPÓN

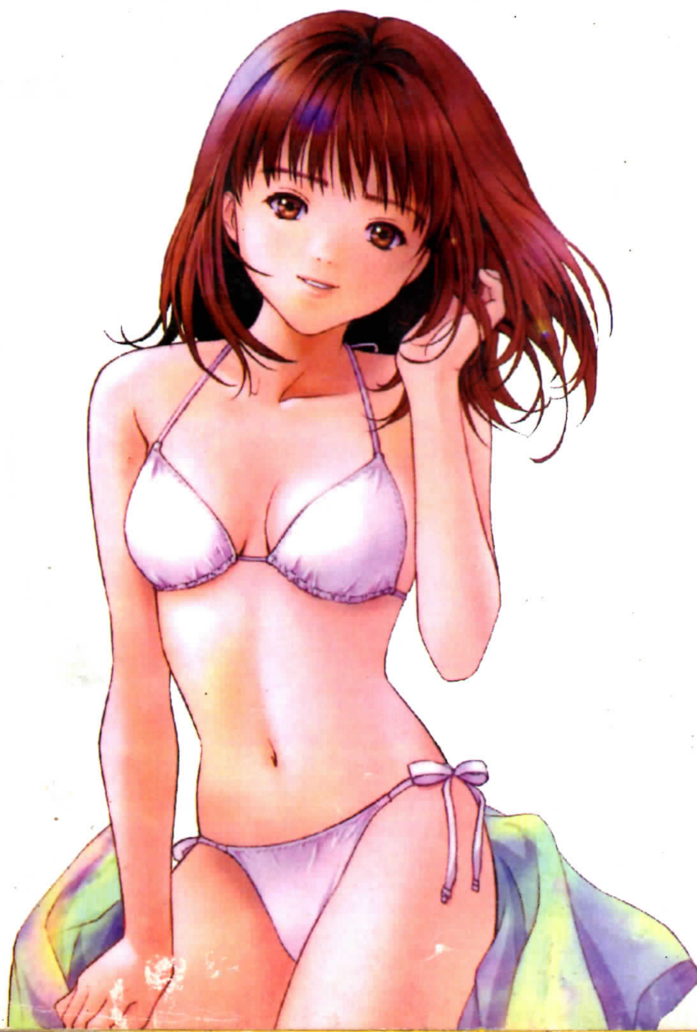


SECCIONES

EDITORIAL

Es verdad, esta Animedia llega con un poco de retraso, pero deseamos que la espera haya valido la pena, porque venimos cargaditos cargaditos de novedades, noticias, y, por primera vez, hasta tenemos que ampliar las páginas dedicadas a novedades japonesas, porque no damos abasto. Mientras otros despilfarran su editorial intentando entrar en una guerra dialéctica estúpida, nosotros queremos seguir otro camino, y mi artículo de opinión de este número pondrá fin a algo que no me apetece hacer, pues creo que nuestra revista está por encima de lo que digan panfletos de segunda categoría. Las críticas por el calendario que regalamos con nuestro número 3 (aun y el pequeño fallo que ocasionaron los duendecillos de imprenta, y que provocó que finalmente no hubiera ilustración de Inu Yasha) me han obligado a comerme el tarro pensando qué más podemos hacer para seguir en esta misma línea. No os preocupéis, pronto tendréis alguna que otra agradable sorpresa. Más cambios para este mes: no ha podido entrar la sección de artbooks, pero volverá el próximo mes con nuevos comentarios de los libros de ilustraciones más interesantes del mercado. Los reportajes dedicados a material español cobran mayor importancia dada la aparición de Naruto, la película de Blood, y una serie que no pasará desapercibida, Saikano. En el apartado japonés reseñamos el DVD de Ghost in The Shell Stand Alone Complex, la nueva serie de OVAS de Macross y el esperado salto a la animación de I''s. ¿Os parece poco? Pues añadimos todas nuestras secciones habituales y tenéis una de las revistas más densas del mercado español. Por lo demás, nos ha tocado retrasar un mes más el esperado correo, pero estad tranquilos, nuestra correera tiene las cartas y está a punto para contestar a todas vuestras dudas y preguntas. Por cierto, no os olvidéis de visitar nuestra recién estrenada página web en http://www.aresinf.com. Sólo me queda dedicarle este número al maravilloso equipo que tenemos, sin el cual no sería posible que leyerais estas líneas.

MARC ORTIZ - MARC@ARESINF.COM



EN PORTADA

Se ha hecho esperar, pero al fin una nueva obra de Masakazu Katsura da el salto a la animación. Todos los fans de Iori estarán de suerte al poder ver sus famosas curvas en pleno movimiento. Además, el reportaje nos coincide con la noticia de Planeta DeAgostini de reeditar la serie en tomos. ¡No podría ser mejor momento para todos los fans de Masakazu Katsura!

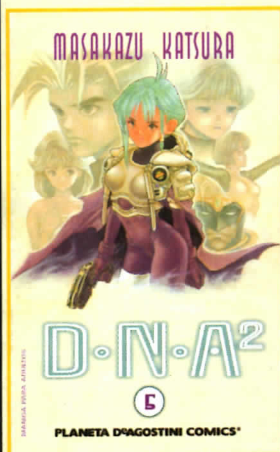
DIRECCIÓN

ARES INFORMÁTICA
ANIMEDIA
PASAJE MERCURI,
S/N - NAVE 12
08940
CORNELLÁ DE LLOBREGAT
BARCELONA (ESPAÑA)
TEL: 902 19 72 64
FAX: 902 19 72 63
WWW.ARESINF.COM
ANIMEDIA@ARESINF.COM

¡ESPERAMOS VUESTRAS CARTAS!

MANGA

La cosa se presenta interesante conforme vamos acercándonos al próximo Salón del Cómic de Barcelona. Las editoriales se ponen las pilas, y hay importantes cambios en algunas (leed la nota de prensa de Otakuland, por ejemplo). Ivrea empieza a pegar fuerte con dos obras de Takehiko Inoue, y Glenat no se queda atrás con nuevas apuestas. Podemos confirmar que este año va a ser muy, pero que muy interesante.



PLANETA DEAGOSTINI COMICS

Noticia de última hora: Planeta va a reeditar **I''s** en formato tomo, y su lanzamiento está previsto para el próximo Salón del Cómic. A las series en curso en sus diferentes formatos (Bibliotecas Pachinco y Manga, tankôbons, comic-books...) no se suma ninguna otra novedad. Por lo demás, el fenómeno **Shin-Chan** sigue extendiéndose allá donde se emite la serie animada (y es que contar con el apoyo de un público fiel hace mucho).





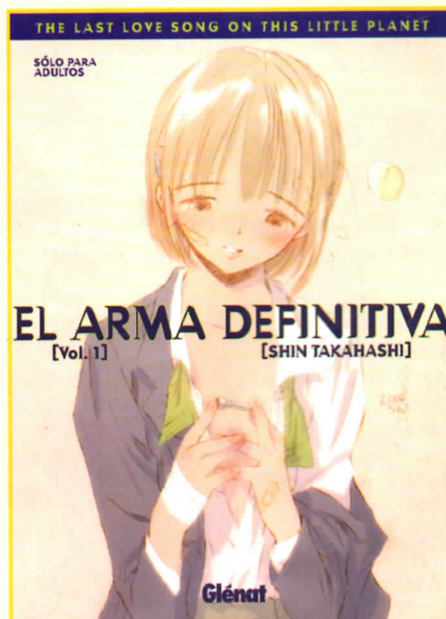
URL Http://www.planetadeagostinicomics.com

Glénat

EDICIONES GLÉNAT

Repaso a las series en cartel: a finales de febrero hacen aparición el número 3 de **Capitán Harlock. El pirata espacial** (*Leiji Matsumoto*) y **Gantz** (*Hiroya Oku*), el 5 de **KareKano** (*Masami Tsuda*), **Bronze** (*Minami Ozaki*) e **Inu-Yasha** (*Rumiko Takahashi*), el 17 de **Ranma ½** (de nuevo *Takahashi*) y **Saint Seiya** (*Masami Kurumada*), el 10 de **Fushigi Yûgi** (*Yuu Watase*), y el 13 de la exitosa **Love Hina** (*Ken Akamatsu*). Por otro lado, la editorial nos deleita con el primer número (de un total de 7) de **Saishû Heiki Kanojo** (o **Saikano**), de *Shin Takahashi*. La edición de Glénat llevará por título **El Arma Definitiva** y aparecerá dentro de la colección Seinen Manga.





URL Http://www.edicionesglenat.es

ediciones MANGA

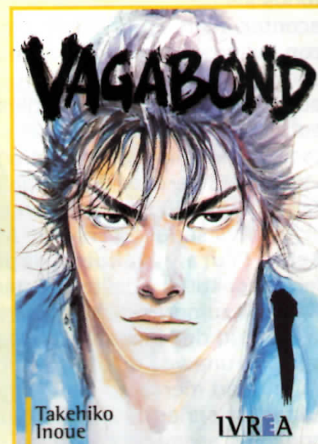
OTAKULAND - MANGALINE

Otakuland Distribuciones S.L. adquiere todos los derechos sobre las series que hasta la fecha publicaba Mangaline Ediciones. Ante diversos problemas económicos y de producción, la empresa japonesa propietaria de los derechos ha rescindido el contrato mercantil que mantenía con Mangaline, que ha perdido, por tanto, todos los derechos de las series que estaba publicando, a excepción de **Clover**.
Mangaline Ediciones ha contraído grandes deudas a lo largo de su andadura. Esta crisis económica causada por una gestión errónea, así como la publicación ilegal (jamás se firmó contrato alguno) y premeditada de **Please Save My Earth** volumen 7 el pasado mes de diciembre, entre otras, ha provocado la pérdida de todos los derechos de las series que estaba publicando. Tras el vacío editorial originado por estos acontecimientos, la entidad mercantil Otakuland Distribuciones S.L. ha firmado un contrato de exclusividad con los propietarios japoneses de los derechos para seguir con la publicación de todas las series que actualmente se encontraban en activo. Para mantener la continuidad con el producto de toda la línea editorial que se publicaba bajo el sello Mangaline, Otakuland Distribuciones S.L. ha creado un departamento editorial que mejorará el servicio mantenido hasta ahora por los anteriores propietarios de los derechos. Por tanto, Mangaline ya no podrá seguir publicando ninguna de las series abajo detalladas dentro de la legalidad vigente. El gerente de Mangaline Ediciones, *Míguel Ángel Díaz Saldaña* recibió un documento por escrito de Japón el día 30 de enero, en el que se le notificaba oficialmente la pérdida íntegra de los derechos de las siguientes series: **Berserk**, **Angel Sanctuary**, **Please Save My Earth**, **Vampire Princess Miyu**, **Futari Echhi** (**Yura y Makoto**), **Japan**, **La Princesa Chun Yan** y **Maze**. Por tanto, toda edición posterior a esa fecha constituirá delito premeditado.
Ante los rumores de que los retrasos eran debidos a *Otakuland*, queremos dejar claro que éstos se debían a la lentitud de Mangaline en las gestiones propias de edición, y que el material era distribuido con total agilidad una vez que el producto se encontraba a nuestra disposición.
La entidad mercantil Mangaline se mantiene como empresa activa, aunque pierde todos los derechos para editar las series de manga que venía publicando con anterioridad, a excepción de **Clover**. Del mismo modo, podemos asegurar que dicha compañía ha sufrido una grave ruptura interna que les ha dejado sin infraestructura, ya que a causa de los abundantes impagos y otras diferencias, varios empleados y empresas que le prestaban servicios han decidido no seguir trabajando con ellos. Asimismo, Otakuland quiere manifestar tácitamente que los derechos de **Hiroshima** jamás han pertenecido a Mangaline, puesto que el contrato de cesión de dichos derechos se firmó directamente a nombre de Otakuland Distribuciones a través de su agente en Japón. La aparición del logotipo de Mangaline sólo se debía a un acuerdo preliminar entre ambas empresas para facilitar la distribución del producto bajo un sello comercial habitual. Dadas las circunstancias apremiantes, el mismo desaparecerá desde el segundo tomo.
La estructura y personal de Otakuland, empresa afincada en Madrid, no tienen relación alguna con Mangaline, empresa residente en Sevilla, tratándose únicamente de un traspaso de derechos sobre las publicaciones de la antigua editorial a la distribuidora, que empezará a funcionar como editorial independiente sin ninguna vinculación ni de tipo jurídico, comercial, ni económico con la empresa Mangaline. Debido a ciertos factores internos, es posible que durante un corto espacio de tiempo, Mangaline Ediciones intente distribuir la continuación de sus series, pero dichos tomos serán completamente ilegales debido a la inexistencia de propiedad sobre los derechos de publicación de dichas series, por lo cual su presencia en el mercado será muy corta. Con el respaldo de las editoriales japonesas, Otakuland Distribuciones S.L. se reserva el derecho a iniciar cualquier acción legal contra Mangaline Ediciones o terceros que pudieran participar en dicha operación.
Otakuland Distribuciones S.L. comenzará a lanzar títulos al mercado desde final de mes:
Finales de febrero: **Berserk** número 8; **Angel Sanctuary** nº 5, **Hiroshima** nº 2; **Yura y Makoto** nº5, **Vampire Princess Miyu** nº 4 y **Maze** nº4 (en algunos casos los tomos tendrán periodicidad bimestral).
Para el Salón del Cómic de Granada, del 6 al 9 de marzo, saldrá como novedad **BT'X** de *Masami Kurumada*. **What's Michael** estará en el mercado para mediados del mismo mes.
Todos los títulos se editarán hasta el final. El formato y diseño de las series será idéntico al que había hasta la fecha. No habrá cambios en el equipo de traducción de ninguna de las series, con el fin de dar la máxima calidad al producto. Los precios no se verán tampoco alterados, y siempre se ofrecerá la mejor relación calidad-precio, todo en virtud de una solvencia financiera y una capacidad de trabajo certificada por las tiendas de cómic de todo el país. El día 8 de marzo, durante el Salón del Cómic de Granada, nuestro portavoz realizará la presentación oficial como editorial y expondrá nuestra filosofía de publicaciones, así como los datos sobre el proceso ya finalizado de adquisición de las series.
En breve se emitirá otra nota de prensa con más detalles sobre las nuevas series que se están cerrando y el resto de novedades para este año. Para mayor información, dirigiros a otakuland@portaljapon.com
Por último, el equipo de Otakuland desea disculparse con todos los aficionados y profesionales del medio por las molestias que este período de incertidumbre haya podido causar.

NORMA EDITORIAL

Norma persiste en su tónica. **Shin Seiki Evangelion** (**Neogénesis Evangelion**) de *Sadamoto* y **Gainax** alcanzan el número 14 y **Chobits** de *CLAMP* el tercer tomo recopilatorio (y, como era de esperar, se está vendiendo de maravilla). También ha hecho aparición, dentro de la colección Biblioteca Creativa, el séptimo volumen de **Cómo Dibujar Manga**, a cargo de *Hikaru Hayashi* y dedicado -según subtítulo- a "Chicas Guapas".

URL Http://www.norma-ed.es



IVREA ESPAÑA

A fecha de leer estas líneas ya podéis disfrutar de la serie regular de **Slayers** (segundo número a la venta desde el 14 de febrero, junto con el tercer tankôbon de **Angelic Layer**), **Alien 9**, **Slam Dunk** (segundo volumen de ambas obras con fecha de salida 28 del mismo mes) y **Paradise Kiss**. La esperada **Vagabond** de *Takehiko Inoue* hace aparición el día 21, en una edición de 260 páginas, con 16 de ellas a todo color (y ocho de las cuales fueron suministradas por el autor especialmente para esta edición). Por lo demás, permanecen anunciadas **Slayers Premium**, **Boys Be...** y **Katteni Kaizo** de *Kohji Kumeta*.

URL Http://www.editorialivrea.com/indexesp.htm

ANIME



SELECTA VISIÓN

Sorcerous Stabber Orphen y **Blood · The Last Vampire** llegan en marzo. **Evangelion · Death & Rebirth** no aparece hasta mayo y **The End of Evangelion** se retrasa hasta finales del presente año.

URL Http://www.selecta-visión.com

JONU MEDIA

De inmediata aparición (y supuestamente a la venta en los establecimientos pertinentes cuando estéis leyendo esto) son **Fushigi Yûgi** (OVAs), **Angel Sanctuary** y **CLAMP Campus Detectives** -estas dos últimas completas en un disco cada una-. Sigue habiendo rumores (a voces) sobre **Kimagure Orange Road**, con nuevo doblaje y metraje censurado como principales bazas. Para más adelante, la editora tiene preparados **El viaje de Chihiro** -edición de doble disco- y **Hotaru no Haka** (**La tumba de las luciérnagas**).



URL Http://www.jonumedia.com

Según ha anunciado Buena Vista, **Kiki's Delivery Service** (**Nicky · La aprendiz de bruja**) aparecerá próximamente en DVD, al igual que otros títulos de Studio Ghibli como **Tenkû no Shiro Laputa**. También en formato DVD aparecerá **Vampire Hunter D**, gracias a Manga Films. Por otro lado, Luk Internacional ha elegido el 18 de marzo para sacar a la venta **Doraemon y los piratas de los Mares del Sur**, tanto en VHS (ediciones en castellano, catalán y euskera) como en DVD (que además incluye versión en portugués). Entre los contenidos adicionales de este último formato destacan tráilers, fichas de creadores y personajes y un videoclip, entre otros.

ANIME TV

Crayon Shin-Chan llega a la televisión autonómica andaluza (de lunes a viernes, pasadas las 21 horas, en la segunda cadena). El pequeño no se detiene, y parece ser que en breve llegará a la televisión canaria y a la mismísima Cartoon Network, donde se emitirá de lunes a viernes a las 14 horas a partir del 3 de marzo. TVC confirma la adquisición de **Magical Doremi** (serie que, por otro lado, ya emite Canal Sur) y **Sorcerous Stabber Orphen** (también en Buzz desde hace un tiempo), que empezó a emitirse el 19 de febrero en sustitución de **Yu Yu Hakusho**.

En lo que respecta a plataformas digitales, AXN estrena **Tenku no Escaflowne**, Calle 13 continúa la emisión de **Serial Experiments Lain** y Locomotion recupera **Eatman** y **Candidate for Goddess**. Canal Megatrix emitirá todos los domingos de febrero/marzo las películas de **Captain Tsubasa**, y Fox Kids ya cuenta con la adorable **Hamtaro**. Este mismo canal emitirá, a partir del 17 de febrero **Rokumon Tengai Mon Colle Knight**, una parodia del género de monstruos.

EVENTOS

21 de febrero. La recién nacida Asociación Nakama elige esta fecha para iniciar su ciclo mensual de proyecciones en Málaga. El lugar será, por el momento, la plataforma del voluntariado donde se celebran las reuniones, aunque se prevé una nueva localización con más posibilidades de espacio. Se celebrarán talleres culturales y demás actividades que se anunciarán con antelación.

Del 28 de febrero al 31 de marzo. Curso "Fundamentos del Japón moderno". Localización: Madrid, Embajada de Japón. Más información en **http://cursojapan.port5.com**

Del 6 al 9 de marzo. VIII Salón Internacional del Cómic de Granada. La parte dedicada al manga tiene prevista una sala de proyecciones exclusiva, mesas redondas, concurso de cosplay, taller de manga (con japonés y todo) y concurso de karaoke, aunque a fecha de escribir estas líneas no hemos podido confirmar este último dato. El euro simbólico que se paga al entrar (excepto asistentes disfrazados, que entran gratis) servirá para apoyar el evento, dada la desaparición de subvenciones. Más información en **http://veleta.dreamers.com/**



LA ÚLTIMA CANCIÓN DE AMOR DE ESTE PLANETA



Si hay una editorial en España que destaque por sacar series poco habituales, ésta es Glénat. Lo hizo con Blame, Dragon Head, Harlock y otras, y esta vez lo va a hacer con Saishuu Heiki Kanojo (Ella, el arma definitiva), Saikano para los amigos. A primera vista puede parecer la enésima utilización de la temática gakuen.



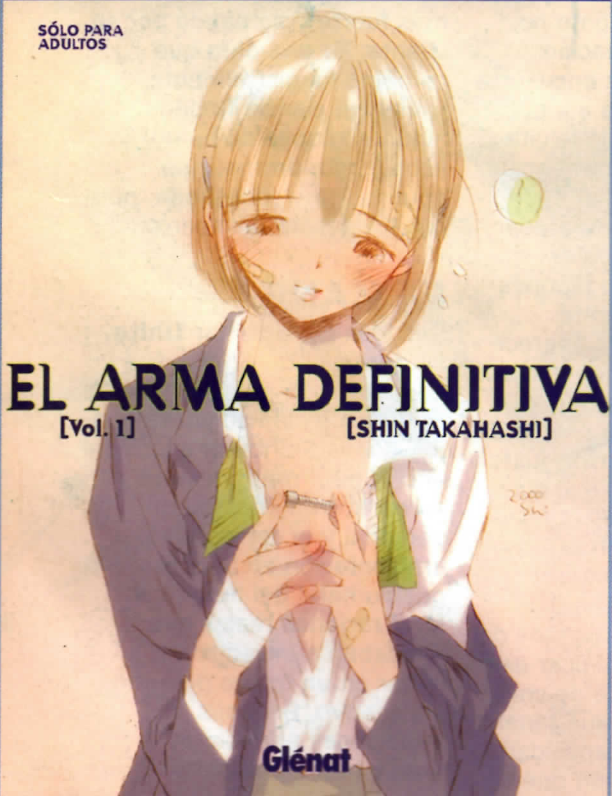


En un Japón actual y en guerra, *Chise* y *Shuuji*, intentan hacer una vida normal de estudiantes. Recientemente Shuuji dejó el club de atletismo y *Chise* le pidió para salir. Para los dos es la primera vez, y van algo desorientados, principalmente por la timidez de ambos, aunque avanzando lentamente gracias a la ayuda de *Akemi*, una amiga común, y a un diario de intercambio donde se pueden expresar más libremente. Hasta aquí todos muy felices y contentos, aparte de ver aviones en el cielo y no tener ni internet, ni cobertura en el móvil... parecen estar ajenos a la guerra. Pero, cómo no, rápidamente la situación empeora. *Shuuji* se encuentra de compras con sus amigos, ya que *Chise* canceló la cita en el último momento por un imprevisto (cuando el enemigo decide bombardear su cuidad). El ataque es terrible y el ejército japonés está siendo claramente aplastado hasta que aparece un punto luminoso en el cielo que invierte la situación y consigue salvar a la ciudad de una destrucción mayor, justo antes de precipitarse al suelo. Esta nueva arma resulta ser *Chise*, convertida en el arma definitiva, la cual aparece recién caída en medio del caos ante los atónitos ojos de *Shuuji*. Antes de calificar esta serie como "la típica de chica con poderes", hay que tener en cuenta que su capacidad es más una maldición que un regalo, es un poder que no puede controlar y termina siendo más un problema que una solución. De este modo, tenemos a *Chise* y *Shuuji* huyendo, intentando evitar que vaya a más: el ejército japonés se muestra desesperado por usar a *Chise*, el enemigo sigue tocando la moral y la propia arma definitiva desarrollándose, haciéndose más fuerte y actuando por su cuenta. Es una obra que combina magistralmente romance, ciencia ficción, algunos toques de humor y, sobre todo, drama. Una apuesta muy arriesgada, pero que no pasará desapercibida.

EL MANGA

Después de terminar **Iihito,** su mayor obra, *Shin Takahashi* decidió empezar **Saikano** en las páginas de la Big Comic Spirits en enero del año 2000. Pronto destacó por su estilo tremendamente personal y la correctísima ambientación en Sapporo, el pueblo natal del autor, con localizaciones reales que ayudaban a introducir al lector en un futuro próximo alternativo. Pero sus intenciones eran claras, no quería hacer otra serie larga,





así que la terminó en octubre de 2001, sin posibilidad de continuación, siendo recopilada en 7 tomos. Resultó ser una serie muy triste y dura, en ocasiones hasta escandalosa, emocionante, propia y variable. La situación mejoraba o empeoraba sensiblemente en el transcurso de un capítulo. Nunca dijo quién era el enemigo, ni qué apellidos tenían los personajes, y dejó de explicar muchas cosas... lo que llevó a ser una obra incomprendida por algunos, ya que no se ajustaba al standard. Muchos misterios no se resuelven, sólo se suponen, para resaltar más el tema principal: la relación ente *Shuuji* y *Chise*.

EL ANIME

En julio de 2002, la cadena de pago Family Geki decidió contar con el Studio Gonzo (**Vandread, Ao no 6 go, Full Metal Panic...**) para llevar **Saikano** a las pantallas de TV en una serie de 13 episodios. Escogió un staff no excesivamente conocido y el resultado fue mejor de lo esperado. Mucho más suave que el manga, omitiendo las escenas más fuertes gracias a su directora, *Mitsuko Kase* (**Gundam 08MS, Real Bout High School**), con unos diseños sencillos pero muy adecuados teniendo en cuenta el estilo del autor. La música corrió a cargo de Takeo Miratsu y es en todo caso correcta, dejando para la debutante *Yuria Yato* el opening (Koisuru kimochi) y ending (Sayonara), ambos excelentes, principalmente el ending, una de las mejores canciones de la temporada y ganadora de varios premios. La adaptación es muy buena y sólo varía mínimamente en algunas escenas omitidas o resumidas, demasiado fuertes para salir en TV o poco importantes. El trabajo de los dobladores es sobresaliente, realzando un producto de calidad excepcional que quizá llegue aquí algún día. De no ser así, siempre queda la opción de conseguir los DVDs japoneses que excepcionalmente llevan subtítulos en inglés.

EL AUTOR

Shin Takahashi nació en 1967 en Sapporo, Hokkaido. Después de la universidad debutó a principios de los 90 en la revista Big Comics Spirits con historias cortas que, recientemente, han sido recopiladas en un tomo titulado "Suki ni naru hito"; pero no fue hasta 1993 que empezó la que fuera su ópera prima, **Iihito**, donde en 26 tomos explica cómo, una buena persona como Yuji Kitano, tiene que enfrentarse a una sociedad cruel y rígida. Más adelante seguiría un tiempo con historias cortas en forma de epílogo a **Iihito,** que también fueron recopiladas en un tomo llamado "Sayonara papa". Después de terminar **Saikano** y con la fama recién ganada, volvió a las historias únicas y autoconclusivas hasta el verano de 2002, en el cual empezó **Kimi no kakera**, un manga muy distinto a lo que nos tenía acostumbrados hasta el momento y que acaba de salir el primer tomo recientemente.
Su estilo de dibujo, aparentemente simple, esconde un gran trabajo de edición por ordenador y una gran cantidad de ayudantes que forman el **Shin Presents**.

EL ARTBOOK

En septiembre de 2002 salió a la venta el **Love Song 2002**, un recopilatorio de ilustraciones, diseños del manga y el anime, entrevistas, artículos, explicaciones, making-of y una relación de objetos reales que aparecen en la serie como libros, armas, bebidas, etc. Además, viene un shitajiki con holograma, un póster reversible (la misma ilustración, por un lado al estilo del manga y por el otro del anime), una página del diario de intercambio escrito por el autor y un CD-ROM con extras, todo eso a un precio interesante que hace indispensable su compra. Es en formato A4, papel de calidad e ilustraciones perfectamente reproducidas en un buen tamaño, siendo principalmente **Saikano** el tema principal, pero incluyendo también material de **Iihito** y otras obras menores.



PERSONAJES

Chise
Esta pequeña estudiante de secundaria carga con el peso de ser el arma definitiva, con todo lo que eso comporta. Tímida, patosa, lenta y mala en los estudios, compaginando una vida normal con sus actividades destructivas, intentando, más que aniquilar al enemigo, proteger al máximo número de personas. Se pasa el día pidiendo perdón por todo, y su objetivo en la vida es hacerse fuerte, así que cuidado con lo que deseáis.

Shuuji
Es el novio de Chise y es el único civil que conoce el secreto. Tiene que vivir con la frustración de no poder hacer nada por ella, y su dureza y falta de delicaleza, provocan el efecto contrario al deseado. Su personalidad termina madurando rápidamente, debido a los acontecimientos, dejando atrás su faceta de borde e insensible. Su papel en la historia es de narrador, explicando lo que pasó desde su punto de vista.

Akemi
Amiga de la infancia de Shuuji y compañera de clase de la pareja, su misión será proteger a Chise y velar para que su relación siga adelante. Su personalidad enérgica y decidida sólo sirve para esconder unos sentimientos que raramente deja salir.

Atsushi
Amigo de Shuuji y compañero de clase, su papel es poco importante. Buena persona y con las ideas claras, se unirá al ejército al ser rechazado por su persona amada, siendo esto lo único que puede hacer para protegerla.

Tetsu
Teniente del ejército japonés. Su parecido físico y mental con Shuuji es determinante para su importancia en la historia. Gran soldado pero mal marido, termina involucrándose con Chise, sirviéndole de consuelo y substituto.

Fuyumi
La mujer de Tetsu y primer amor de Shuuji, algo ligera de cascos debido a las largas temporadas que pasa sin ver a su marido. Su función será aparecer en los peores momentos y abusar de la buena fe de un Shuuji que aún no la ha olvidado.

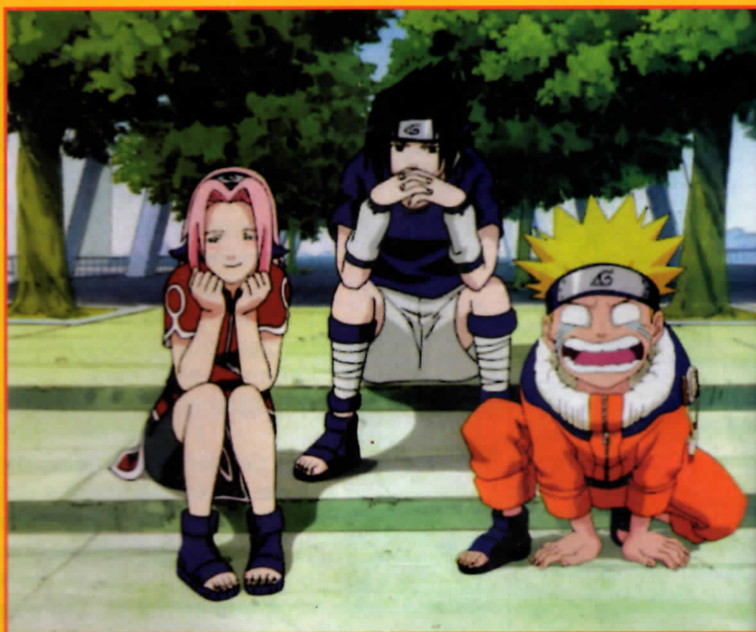
Kawahara
Enviado del ejército para encargase de Chise, tendrá la dura tarea de escoger entre proteger a su país o cuidar de Chise, a la que ve como a la hija que perdió en el bombardeo de Sapporo. Siempre está sudando y no se lo pasa nada bien en su trabajo, aunque le cueste expresarse.



"Hace mucho tiempo existía un demonio zorro de 9 colas. Cada una de sus colas tenía el poder de derrumbar montañas y desencadenar olas gigantes con un único golpe. Sin embargo, un guerrero ninja consiguió dominar al monstruo... pero le costó la vida"



¿ESTAMOS ANTE UN NUEVO DRAGON BALL?



Así comienza un nuevo anime de la factoría Studio Pierrot (**Johny y sus amigos**, **Fushigi Yuugi**...), que el día 3 de octubre se estrenó en las televisiones niponas en la TV Tokyo en horario de máxima audiencia.

Este anime, concebido inicialmente como una serie larga, está basado en el manga de mismo nombre serializado a partir del nº 43 de 1999 de la revista nipona Shonen Jump, famosa tanto dentro como fuera de Japón por otro manga que estuvo en los primeros rankings de ventas durante años: **Dragon Ball**. Afortunadamente, y como viene siendo habitual en estos días que corren, Glénat ya ha publicado 3 tomos de este manga (con una edición casi calcada de la japonesa) y, mientras esperamos que alguna distribuidora nos traiga la serie de televisión, cosa más que probable, podemos comenzar a deleitarnos con esta magnífica historia de aventuras, acción y muchas peleas al más marcado estilo japonés...

LA HISTORIA

Se asemeja en bastantes aspectos a otras series *Shonen* en las que la acción prima sobre los personajes, sin que ello le quite adictivo al producto original.

Inicialmente, la serie comienza con un flashback del pasado, con la existencia de un demonio zorro con nueve colas, cada una de ellas con terribles y maléficos poderes. Aterrorizaba y saqueaba todo a su paso causando muerte y destrucción hasta su llegada a la Villa de la Hoja, hogar de los grandes Hokage, maestros en el arte ninja que, tras una cruenta batalla contra él, consiguieron confinarle y destruirlo. Acabado el flashback, la historia vuelve al presente. En la actualidad, la Villa de la Hoja es un lugar pacífico donde se imparten clases de ninjitsu a los más jóvenes, descendientes de aquellos antiguos guerreros. Sobre todos ellos destaca un chico, *Naruto Uzumaki* (doblado por *Takeuchi Junko* actor que interpreta a muchos de los personajes de las sagas **Digimon**-). Pero no por sus grandes artes, sino que es un chaval conflictivo al que los estudios no le van muy bien. Aprovecha cualquier momento para hacer travesuras y conseguir poner



nerviosos a los profesores modificando las enseñanzas de ninjitsu e inventando las más estrafalarias técnicas de combate. Sin embargo, todo esto no es más que una fachada, ya que sólo pretende llamar la atención sobre aquellos que lo ignoran, e incluso le temen. Y no es para menos, ya que cuando hace años el demonio zorro fue derrotado, su alma tuvo que contenerse dentro de un recipiente humano, su cuerpo, siendo la marca que tiene en el estómago prueba de ello. Bajo la supervisión del *3º Hokage*, uno de los supervivientes de aquella batalla y uno de sus pocos amigos, tendrá que demostrar al resto de que es merecedor de conseguir la licencia que lo acredita como ninja, siendo su mayor deseo convertirse en el mejor *Hokage* de todos los tiempos, al mismo tiempo que demuestra que es un humano como todos los demás y no aquel ser demoníaco que habitó esas tierras hace tantos años.
Con este planteamiento empieza el aprendizaje, guiado por su tutor y sus dos compañeros de equipo *Sasuke Uchiha* y *Sakura Haruno* (doblados por *Sugiyawa Noriaki* **Boggiepop Phantom**- y *Nakamura Chie* **Weib Kreuss**- respectivamente), en la realización de pequeñas misiones que les irán encargando y que servirán para incrementar su experiencia. Pero como siempre pasa, poco a poco las cosas se irán torciendo y el peligro cada vez será más patente.



Los primeros episodios de esta serie están planteados de forma autoconclusiva, *Naruto* realizando el aprendizaje, superando las pruebas del ninjitsu y realizando diversas misiones... pero poco a poco va perfilándose un argumento más complejo, con la aparición de nuevos demonios y la posibilidad de que el temible zorro de nueve colas resucite. Resulta bastante interesante a pesar de que podemos encontrar bastante analogías con **Fly** (**Dragon Quest**) o **Bola de Dragón**. Hay un poco de todo: leves dosis de comicidad, triángulos amorosos y mucha, mucha, acción. Si te gustan este tipo de animes seguro que **Naruto** llenará un hueco que desde hace mucho tiempo estaba vacío en tu corazón. El anime puede encontrarse subtitulado al inglés; y actualmente se está desarrollando un fansub en castellano fácilmente descargable desde la red de redes (y no os preocupéis si no tenéis acceso a Internet, ya que la estructura del manga es idéntica a la del anime, de hecho, cada capítulo de la versión escrita corresponde a un episodio de la serie de TV), y disponemos ya de la versión castellana del manga. ¿Qué más se puede pedir?
Y hablando de la **versión manga**, como explica su autor *Masashi*





Kishimoto, los personajes de esta historia han evolucionado bastante poco desde su concepción original, unos diseños que fueron concebidos inicialmente para una historia corta de fantasía heroica publicada hace muchos años en la **Shonen Jump**. Lo podréis comprobar vosotros mismos en la edición española que, como va siendo habitual, resulta una excelente edición (en este caso es una serie abierta de publicación bimensual...) tal y como a las que Glénat nos tiene acostumbrados. Esto se traduce en una doble sobrecubierta, portadas análogas a su versión japonesa y papel del bueno. En cuanto a la impresión, este manga también sobresale tanto en su maquetación (con el orden de lectura japonés) como en las tramas, manteniéndose además intactas las notas laterales y a pie de página de las que gozaba su homónimo japonés. En resumen, una excelente edición que sólo peca en su traducción, pues aunque los nombres y las técnicas han sido traducidas correctamente, las onomatopeyas permanecen en japonés, con lo que perdemos parte del significado de la obra. Resulta un manga fácil de leer y bastante entretenido, aunque sea demasiado fiel a la versión animada. Ya sólo dependerá de ti, lector, el decidir qué versión prefieres.



LA MÚSICA

Sin embargo, es el aspecto menos destacable de la serie. Ni su opening "*ROCKS*", interpretado por *Hound Dog*, ni el ending "*WIND*" destacan por ser especialmente animados. Asimismo la BGM de la serie resulta bastante normalita. Ambos temas instrumentales junto con música de fondo de la serie la podéis encontrar, para los que les gusten las frikadas, en el "*Naruto Original Soundtrack*" (SVWC-1323) que saldrá a la venta (en Japón, claro) el 19 de marzo. Igualmente tenéis disponibles multitud de merchandising, desde los típicos DVDs hasta otros productos menos elitistas como cards, calendarios, tarjetas postales e incluso videojuegos de los cuales ya hay un *beat'em up* tridimensional en el mercado japonés que aprovecha las posibilidades poligonales de la consola *GameCube* (aprovecho para comentar que este juego es bastante parecido al de luchas "*One Piece Treasure Battle*"). Y eso sólo es el principio, pues **Bandai** está dispuesta a seguir sacando más juegos basados en este manga y planea realizar en breve una conversión para la *Wonder Swan Color* y otras plataformas de nueva generación. Dicho a grandes rasgos, tanto en el manga como en el anime, son propuestas ideales para pasar un buen rato, divertirse y olvidar por un momento las series *shoujou* y *ecchi* que tanto se están popularizando hoy en día. Una historia de acción y aventuras que los más veteranos podremos identificar con aquellas series que hace años nos ponían en TV y que, junto con **Saiyuki**, seguramente serían de las mejores series animadas *Shonen* que han aterrizado en nuestro país en mucho tiempo. Estaremos atentos a las sorpresas que nos pudiera traer el 2004. ¿Jonu, Selecta, estáis ahí? ¿Moshi Moshi?



▶ Mikel

LA ETE
ENTI
Y

BLO
THE LAST V

Avalada por el éxito cosechado en certámenes y festivales a lo largo y ancho del mundo, nos llega esta obra de Production I.G., el equipo creativo responsable del éxito de, entre otras, Evangelion. Huelga decir que, allá donde se ha exhibido, ha cosechado elogios de público y crítica por igual, e incluso del mismísimo *James Cameron*, responsable de clásicos del cine como Terminator, Aliens o Titanic. Cuando me dieron la posibilidad de comentar esta producción, me alegré muchísimo. La precedía una justa y merecida fama de obra perfecta. Venía envuelta en ese halo de gran proyecto mediático que realzaba sus posibilidades y su leyenda más allá de los límites del género. Y tras verla, he llegado a la conclusión de que no sólo es cierto, sino que, además, gran parte de los comentarios se quedan muy cortos al respecto.

RNA LUCHA RE EL BIEN EL MAL



Si digo *Mamoru Oshii,* rápidamente muchos de vosotros comenzaréis a salivar en abundancia. Involucrado en la producción de clásicos del anime como **Ghost in the Shell** o las películas de **Patlabor**, la sola mención de su nombre se ha transformado en sinónimo de calidad inigualable.

Pues bien... fue el mismo *Mamoru Oshii* quien concibió la trama de esta obra, inicialmente en forma de novela, y que posteriormente convirtió en una pieza maestra de la multimedia atacando en tres frentes bien distintos: anime, novela y videojuego para la omnipresente PS2.

La serie de novelas **BLOOD: THE LAST VAMPIRE** comenzó a publicarse en Japón el 30 de octubre de 2000. El encargado de escribirlas fue *Junichi Fujisaku*, director ejecutivo de la versión animada, que contó con la colaboración del ilustrador *Satoru Nakamura* para la ocasión. La acción de las novelas se sitúa en el año 1969.

El videojuego para PS2 **BLOOD: THE LAST VAMPIRE** se puso a la venta en el mercado japonés el 21 de diciembre de 2000. Su equipo creativo fue prácticamente el mismo que el de la película de animación. Paralelamente a la película, las novelas y el videojuego, a finales de 2000 también comenzó a serializarse el manga **Blood: The Last Vampire** en la revista japonesa Ace Next. Este cómic fue realizado por *Kenji Kitayama* (guión) y *BenkyouTamaki* (dibujo) y siguió la misma línea argumental que la serie de novelas.

Al atacar tres frentes al mismo tiempo, cuatro si contamos las adaptaciones al manga de las novelas, **Oshii** desglosó la información de forma que en las tres producciones se ocultaban pequeños fragmentos de información que podían pasar desapercibidos a menos que se hubiese accedido a las otras dos partes de la historia. ¿El resultado? Una obra casi perfecta, aunque a algunos les dejará cierto sabor indefinible en el paladar al final de la película.

ACCIÓN

Comienza la película con un increíble plano de un metro. En el vagón sólo hay dos viajeros. Uno de ellos es un hombre de mediana edad, y la otra, una joven de aspecto entre triste y decidido. En un instante, la muchacha se convierte en un vendaval de

▶ Mikel

furia y despedaza al otro viajero utilizando una *katana*. El nombre de la joven es *Saya*, y trabaja para una oscura rama de la inteligencia del gobierno de E.E.U.U. Al finalizar el incidente, sus "¿superiores?" le indican que debe infiltrarse en una base americana en Japón y acabar allí con una o varias de las criaturas que denominan *Chiropterans*. Lo siguiente que vemos, es a la policía interviniendo en un caso de suicidio en las proximidades de la base americana... Un día después, vemos a *Saya* vestida con un uniforme de colegiala japonesa, observando con expresión inescrutable un *dai sho* juego de dos espadas, *katana* la larga, y *wakazashi* la corta- a través del escaparate de una tienda de antigüedades, y accediendo a la base de las Fuerzas Aéreas.
El resto de la película resulta un auténtico festival de peleas y persecuciones, mientras la "¿heroína?" de esta tenebrosa historia descubre, persigue y da muerte a sus enemigos, los misteriosos *chiropterans*.
A lo largo de la película descubrimos bien poco de la trama general de la historia: apenas un esbozo del misterio que envuelve a *Saya*, la rama de inteligencia para la que trabaja y la extraña naturaleza de los *chiropterans*. Nada sabemos del vampiro del título, *Blood*, ni de su posible vinculación con *Saya* o los *chiropterans*. Este misterio quedará desvelado por la interpretación de las pistas ocultas en las novelas y el videojuego.



PERFECCIÓN TÉCNICA

Esta película goza de la más absoluta perfección a nivel técnico. Una sutil mezcolanza de animación generada por ordenador y digitalización e intercalado infográfico, nos proporciona un impacto visual que supera todo lo visto anteriormente dentro del género. La creación en 3D de gran parte de los escenarios y modelos animados, junto con la animación más o menos convencional de los personajes, nos resulta bastante conocida, ya que gigantes occidentales como Disney llevan años haciéndolo con mejores o peores resultados. Sin embargo, nunca antes habíamos podido apreciar esta técnica tan bien aplicada al anime. El resultado es espectacular, impactando visualmente en escenas como la del metro, los despegues y los carreteos de los aviones por la pista de la base aérea.
La dirección de *Hiroyuki Kitakubo*, que se inició en el mundillo de animador en producciones como **URUSEI YATSURA** o **AKIRA**, demuestra el buen hacer y la dedicación que ha sabido desarrollar con el paso de los años.
Hizo su debut como director en POP CHASER (1985), un episodio de la serie erótica **CREAM LEMON**. En 1987 dirigió **BLACK MAGIC M-66**, basada en una obra temprana del legendario *Masamune Shirow*. En 1991, dirigió la película **ROUJIN-Z**, para la cual reunió a un equipo creativo de auténtico lujo formado por *Katsuhiro Otomo* y *Hisashi Eguchi*. *Kitakubo* también ganó prestigio

EDICIÓN ESPAÑOLA
De la mano de Selecta nos llega esta película en formato DVD. A la espera de poder echarle un vistazo, os remito a la información proporcionada por la distribuidora al respecto. Espero tener ocasión de visionar el producto acabado antes de que llegue a vosotros, y me encantaría aprovechar la oportunidad para comentaros qué tal les ha quedado. De momento, id preparando los baberos, ya que prometer, lo que se dice prometer, promete y mucho.

Película (48 minutos)
DVD 9
Acceso directo a escenas.
Menús animados
Formato pantalla 16/9 , 1.85:1
Imagen Digital
Español Dolby Digital 5.1
V.O Dolby Digital 5.1
Tráilers
Making of (30 minutos)
Galería de imágenes
Ficha técnica
Ficha artística
Datos de producción







dirigiendo las secuencias de animación del videojuego **GHOST IN THE SHELL** (1997) para PS2, un proyecto en el que se utilizó tecnología punta para mezclar acetatos pintados a mano con animación digital de última generación, más o menos la misma técnica que ha utilizado en esta obra.

El diseño de los personajes que *Satsuma Terada* nos regala en esta ocasión, no tiene nada de convencional, resultando bastante diferente de sus trabajos en, por ejemplo, **Virtua Figther 2** o la versión animada de **Zeiram**. Dejando de lado al personaje de *Saya* y a algunos de los "nativos" japoneses, el aspecto del resto de los personajes, tanto principales como secundarios, resulta marcadamente occidental, con una cierta tendencia a la caricatura que recuerda al estilo del dibujante de cómics *Arthur Adams*.
Si a todo esto le unimos una paleta de colores algo desvaída y sin excesivos contrastes, que nos ayuda a situarnos en la época en la que se supone que transcurre la acción reforzando, ese aspecto añejo de Japón de finales de los años 60, y una banda sonora creada por *Yoshihiro Ike* que se ajusta a cada escena con precisión milimétrica, creando una atmósfera tensa y perturbadora durante toda la película, obtenemos este producto tan inquietante y fuera de lo común que han titulado **Blood, el último Vampiro**.

Lamentablemente, algunos aspectos de la producción nos pasarán completamente desapercibidos a menos que se nos ocurra escuchar la película en Versión Original. De hecho, la elección de *Yuki Kudoh* en prestar su voz a *Saya,* vino de la facilidad con que la actriz domina el inglés. La mezcla de lenguas y acentos resultan la parte más complicada de la trama de *Oshii*, urdida con impecable maestría por este maestro de la animación.

Por otro lado, tenemos la oportunidad de disfrutar del manga editado en España por Ivrea. Os recuerdo que se trata de la adaptación de las novelas, con lo que parte de la trama que *Oshii* creó para esta Magna Opus, queda al fin desvelada y a nuestra disposición. Lo único que debo lamentar es la dificultad de que el juego de PS2 sea editado en nuestro país, con lo cual el final de la historia quedará bastante colgado para algunos... al menos de momento.

En resumidas cuentas, se trata de una película impecablemente producida y dirigida, aunque las limitaciones que el triple formato en que se presenta la historia global puedan llegar a limitar la comprensión. ¿Mi impresión personal? Que a la película le faltan al menos 30 minutos de desarrollo de personajes y narración, para que resulte comprensible por sí misma. La disfruté, ya que la buena animación siempre se disfruta, pero me quedé con la impresión de que faltaba mucho que explicar.
Tendremos que tirar del manga como adaptación de las novelas y conformarnos con intentar desentramar el final del videojuego descargándonos alguna de las muchas guías del mismo que rondan por Internet.

CONCURSO

5 DVD BLOOD THE LAST VAMPIRE

Escríbenos una carta con tus datos personales a la dirección de la revista para entrar en el sorteo de 5 DVDs de Blood ofrecidos por **Selecta Visión**.

MOUSE








En emisión por local UHF / Kid Station desde el 5 de enero de 2003. Se trata de una serie de 12 episodios con una duración cada uno de 15 minutos. Estamos hablando, sin duda, de la serie fanservice de la temporada, y obviamente no podía ser menos, ya que está basada en un manga de *Satoru Akahori* e *Hiroshi Itaba*.

La serie trata sobre "*kaitou*" (ladrón) *Mouse*, un ladrón que puede robar cualquier cosa... Lo de "cualquier cosa" queda ya bien claro cuando roba un edificio entero sólo para conseguir un cráneo de oro (sin comentarios...).

Cuando no está ocupado robando, lleva una doble vida como profesor de arte en una escuela donde también trabajan sus cómplices: *Mei*, *Hazuki* y *Yayoi*.

Desde luego el tema de la historia es poco original, ya había series de temática parecida con **kaitou** como **Saint Tail** o **Kamikaze Kaitou Jeanne**. Si os van las series ligeras y con chicas potentes, ésta es la vuestra.

La serie comenzará a ser editada en DVD el 22 de marzo, todos los volúmenes saldrán en edición normal (5000 yen) y limitada (6800 yen), las ediciones limitadas incluirán figuras, el primer volumen vendrá con la de *Mei* y el segundo con la de *Hazuki*.

URL **http://www.mediafactory.co.jp/anime/mouse/**

RAIMUIRO SENKITAN




Serie de 13 episodios dirigida por *Akira Suzuki* (**Happy Lesson TV, Slayers Gorgeous**...), que está en emisión desde el 3 de enero de 2003 por Local UHF.

Esta serie transcurre bajo el trasfondo de la guerra ruso-japonesa de hace 100 años. *Shintaro Umakai,* nuestro protagonista masculino fue diplomático en Rusia para después hacerse profesor en la escuela de chicas Amanohara, donde conocerá a cinco chicas muy especiales (*Momen, Sarasa, Rinzu, Kinu* y *Asa*), las cuales formarán una especie de equipo a lo "Sakura Taisen", siendo capaces de controlar unos extraños robots.

Ellas tienen una misión secreta que él desconoce (esta misión será una incógnita)... Embarcarán poco tiempo después en un acorazado, utilizarán las misteriosas armas "Raimu"... ¡será mejor que lo veáis vosotros mismos!

URL **http://www.kss-inc.co.jp/anime/raimuiro/**

.HACK // TASOGARE NO UDEWA DENSETSU



Serie de 13 episodios en emisión por TV-Tokyo desde el 8 de enero de 2003. La nueva serie de **.Hack** subtitulada "La Leyenda del Brazalete de la Oscuridad" está dirigida por *Koji Sawai* (**Ranma ½**) y cuenta con diseños de *Yoko Kikuchi* (**Noir**).

La acción se sitúa 4 años después del juego del Playstation 2 y del "twilight incident" y tiene como principales protagonistas a dos gemelos llamados *Shugo* y *Rena,* los cuales obtienen los datos de los legendarios hackers *Kite* y *Black Rose* (éstos habían permanecido como ilegales desde el nombrado "incidente", comenzando así su aventura y provocando obviamente un nuevo "incidente" y todo tipo de problemas).



Esta nueva serie presenta un nuevo aire definitivamente mucho menos serio y más divertido que la anterior serie de TV, abundando los momentos cómicos. Por cierto, el opening "New World" está interpretado por *Round Table feat* y el ending "Emerald Green" por *See-Saw*. El primer DVD con los dos primeros episodios saldrá a la venta el próximo 25 de abril al precio de 5800 yen.



URL http://www.tv-tokyo.co.jp/anime/hack_udeden/

BREVES ANIME

KIKOSENNYO ROURAN

Esta serie de la que todavía no os habíamos hablado comenzó el 15 de noviembre del año pasado por Kids Station y consta de 26 episodios, son episodios de 15 minutos y se ofrece junto con los nuevos episodios de **Princess Tutu** (del 14 en adelante) que duran también 15 minutos. Está dirigida por *Toshihiro Hirano* (**Iczer One, Vampire Miyu**) con diseño de caracteres de *Naomi Miyata* (**Slayers, Lost Universe**) y de mechas de *Yutaka Izobuchi* (**RahXephon, Patlabor**).

La historia comienza con la invasión de Tokyo Arcadia por la sociedad secreta "Shiromorishu" con su Raijuu, los encargados de enfrentarse a ellos es la organización "ASY" con su robot "Kousen" (Ermitaño de acero, pilotado por *Yamato Mikogami*, que se nutre de una misteriosa fuente de energía a la que han llamado "Senkotsu" (Hueso del ermitaño).

Para ser una serie de "relleno", el resultado es bastante bueno y los 3D CG resultan bastante decentes. En resumen, un nuevo universo creado por *Hirano,* donde conviven a la orden del día ocultismo, mechas y un poco de bishoujo.





http://www.starchild.co.jp/special/rouran/

NANAKA 6/17

Anime de 26 episodios en emisión desde el 8 de enero de 2003 por TV-Tokyo que está dirigido por *Hiroaki Sakurai* (**Di Gi Charat**) y con diseños de *Masayuki Onji* (**Daa! Daa! Daa!**).
El título lo dice todo... *Nanaka* es una chica de 17 años con la mente de una chica de 6, cuyo único interés es el estudio, llegando al punto de hasta excluir todo lo demás (por lo que no está demasiado bien vista por sus compañeros). Un día sufre un accidente al caer por unas escaleras, y al despertar en el hospital, su amigo de la infancia, *Nenji Nagihara,* nota un cambio en ella: su mente ha pasado a ser la de una chica de 6 años.

Con esta mentalidad su carácter es mucho más alegre y divertido, cayendo mejor a la gente. El doctor indica que esta regresión de la edad es debido a un problema en su memoria. La raíz de su problema parece estar en que su madre murió cuando ella tenía 6 años... *Neji* intentó consolarla diciéndole que se convirtiera en una adulta, igual que la serie de magical girls de la TV que le gustaba (llamada Magical Domiko).











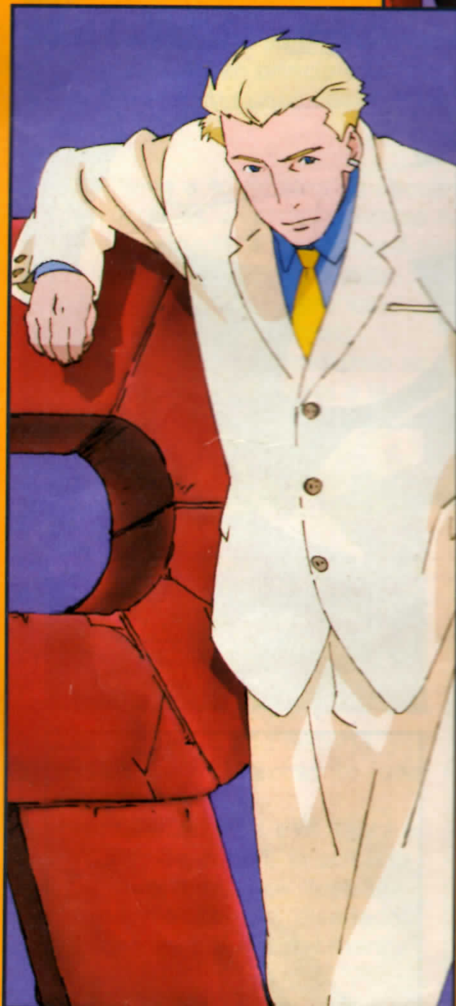
URL http://www.tv-tokyo.co.jp/anime/nanaka/

L / R (LICENSED BY ROYAL)

En emisión por Fuji-TV desde el 8 de enero de 2003. Serie de 13 episodios dirigida por *Itsuro Kawasaki* (**Arc the Land, Wild Arms**), con diseños de *Kenji Teraoka* y producida por Pioneer LDC.

La acción se sitúa en el presente, en el país de Isthar, colindante con Inglaterra, donde la Familia Real confía a *Cloud 7* misiones especiales para resolver problemas y prevenir el crimen.





Cloud 7 es una agencia cuyo nombre en código es L/R. *Row* y *Jack* son sus mejores agentes, y van equipados con todo tipo de artefactos especiales para afrontar estas misiones... desde coches hasta cigarros. En resumen, lo que tenemos es una serie de acción y misterio bastante aburrida con una música horrible, una especie de **Mortadelo y Filemón** a la japonesa, donde uno de los protagonistas es la mente pensante y el otro el especializado en disfraces ridículos y el trabajo sucio. El primer DVD de esta serie saldrá a la venta el próximo 21 de marzo.

URL http://www.pldc.co.jp/rondorobe/anime/l-r/

BREVES MANGA

ALICE 19TH

En el número 7 de la revista Shoujo Comic, que saldrá a la venta el 5 de marzo 2003, aparecerá el último capítulo del manga **Alice 19th** de *Yuu Watase*. http://www.sho-comi.com/index.html

CHIRALTY Y MAMOTTE SHOGOGETTEN

Dos series de manga van a contar con una nueva reedición en Japón: Por una parte, ***Chirality*** de *Sathoshi Urushihara* será reeditado en dos volúmenes por Gakken, que contendrán un episodio especial y un CD drama de 30 minutos cada uno, al precio de 1800 yen + tasas por volumen.
El otro manga es **Mamotte Shogogetten**, cuya nueva reedición contará con los capítulos 67 y 68 que no aparecieron en la edición de Enix.

XXXHOLIC

El nuevo manga de **CLAMP** llamado "**xxxHolic**" ya ha empezado a serializarse desde el número 13 del Young Magazine de Kodansha, contando este primer capítulo con 4 páginas extras en color. Aquí tenéis una primera imagen.
Imagen: bájatela de http://www.zaha.net/mangaes/xxxhol.jpg

STRATOS 4

Serie de 13 episodios dirigida por *Takeshi Mori* (**Vandread**) y con diseños de Katsu*hiko Takayama* (**Najica, Aika**), en emisión desde el 4 de enero de 2003 por Local UHF / Kids Station.

Stratos 4 es la historia de 4 chicas (*Mikaze, Karin, Ayamu y Shizuha*) en entrenamiento para formar parte del Comet Blaster Team, un equipo de pilotos femenino cuya misión es destruir en pedazos los cometas que van a impactar contra la Tierra. La serie combina las escenas en la escuela de aprendizaje con las escenas de acción en el espacio a la hora de sus misiones.

Viendo el staff de la serie ya nos podemos hacer una idea de que tendremos tanto acción espacial como un poco de comedia, cómo no, mezclada con alguna escena con protagonista femenina un tanto ligera de ropa. La serie en sí no es mala (aunque tenga un argumento tan poco original), pero da la impresión que anda un poco corta de presupuesto: los diseños de caracteres se quedan en normalitos, pero los 3D CG son bastante malos y casi nunca se encuentran bien integrados en la animación (el primer ejemplo lo tenemos en los primeros segundos del opening) con lo que las escenas de acción suelen quedar un poco cutres.

El primer DVD de esta serie saldrá a la venta el próximo 28 de marzo.















URL http://www.stratos4.jp/

MAHOU TSUKAI NI TAITETSU NA KOTO ~ SOMEDAY'S DREAMERS ~

Serie en emisión desde el 9 de enero de 2003 por TV-Asahi y que consta de 12 episodios. Está dirigida por *Masami Shimoda* (**Ai Yori Aoshi**) con la colaboración de *J.C. Staff* (**Alien 9, Shichinin no Nana**) y producida por Pioneer LDC.

Esta serie (basada en un manga que se serializa en Monthly Comic Dragon) trata sobre *Yume Kikuchi*, una estudiante de segundo año y aprendiz de hechicera. Para obtener el título oficial de hechicero deja su ciudad natal y va a Tokyo. La primero antes de comenzar su nuevo entrenamiento consiste en llegar a su destino sin usar la magia... Lo que en principio parece algo sencillo acaba con unos coches volando por los aires.



Cuando llega a su destino se encuentra que su instructor es un atractivo chico llamado *Masami Oyamada,* el cual posee una agencia. La historia va girando sobre las diferencias entre los "magos" y la gente normal; mientras *Yume* va aprendiendo su arte como hechicera, trata a la vez con los clientes de la *Oyamada Maho Jimunsho* (la agencia de magia de Oyamada). Sin duda, una de las series más bonitas de las estrenadas últimamente, la cual cuenta con un opening y ending muy bonitos (sobre todo el ending, ya que está a cargo de *The Indigo*). Los diseños están muy bien realizados, la animación es de excelente calidad y la historia avanza de forma interesante (una serie a seguir).
El primer DVD saldrá a la venta el 7 de marzo de 2003 y la primera edición llevará una Box ilustrada por *Kumichi Yoshizuki*, diseñador de personajes y autor del manga original.



URL http://www.yume-mahou.com/

BREVES ANIME

YOKOHAMA...

Vuelve Yokohama Kaidanshi Kikou, el popular OVA de 1998 vuelve en una continuación bajo el título de "Quiet Country Café", que constará de dos volúmenes y saldrán a la venta en Diciembre 2002 y Marzo 2003. El director es Tomomi Mochizuki (Umi ga kikoeru)



http://www.sonymusic.co.jp /Animation/yokohama/

MOUSE

En el 2003 podremos disfrutar de la nueva adaptación animada de un manga de *Satoru Akahori* (esta vez, dibujado por Hiroshi Itaba). Cómo no, tendremos el montón de chicas despampanates y el humor desenfrenado al que nos tiene acostumbrados sensei *Akahori*.



VARIOS

Queda mucho por comentar, pues enero es un mes muy productivo para el estreno de nuevas series (y además, ya se va informando sobre las novedades de la próxima primavera. De momento os dejamos con una página completa informando sobre los proyectos del estudio Gainax para el próximo año. El mes que viene, más.

WOLF'S RAIN

En emisión desde el 6 de enero de 2003 por Fuji-TV. Esta serie de *Bones* (**RahXephon, Cowboy Bebop**) cuenta con un staff de auténtico lujo, del que ya os hablamos y es con diferencia lo mejor estrenado últimamente.

La serie nos introduce a la Tierra en un periodo glacial con todas las criaturas al borde de la extinción, la mayoría de la gente es pobre y sin apenas esperanzas de vivir, existiendo una minoría de aristócratas. *Kiba*, el protagonista principal, es un "lobo", una criatura de apariencia exterior humana (en teoría esta especie ya se había extinguido hace mucho tiempo) que convive con los humanos con el único objetivo de encontrar comida para sobrevivir. *Kiba* es diferente a los demás porque tiene un objetivo: la búsqueda del "Paraíso" en algún lugar, un sitio mítico donde vivían los lobos antes del derrumbamiento de la civilización humana.



Se dice que la "flor lunar", que recibe la luz de la Luna, florece en todo el paraíso e indica su localización. *Kiba* llega atraído por el olor de esta flor, la cual es buscada también por los aristócratas, buscando a la misteriosa *Cheza*, una chica que se dice ha sido creada con el gen de la flor lunar en un laboratorio. La búsqueda de esta chica y del paraíso harán que se crucen los caminos de *Kiba* con otros tres lobos: *Tsume, Hige* y *Toboe* y juntos emprenderán su búsqueda.

La serie cuenta con un argumento muy interesante, y según la historia va avanzando, se van conociendo más detalles de los protagonistas, así como del estado actual de la Tierra y la existencia de otros lobos y los misteriosos aristócratas. Los diseños y la animación son de lo mejorcito visto últimamente, la música sigue la moda de las canciones en inglés y tanto el opening como el ending (a cargo de *Maaya Sakamoto*) se encuentran en este idioma, pero sin duda, la mejor parte de la música es la BGM y alguna canción vocal que aparece en el transcurso de la serie (todas a cargo de *Yoko Kanno*). No os perdáis el reportaje sobre esta serie en el próximo número de Animedia.









URL **http://www.wolfs-rain.com/**

ESCAFLOWNE

Tras haber caído como prisioneros de las tropas de Zaibach, Van, Hitomi y Allen logran escapar gracias al poder cada vez mayor que desarrolla el Escaflowne. De esta manera, Van tiene otra oportunidad para comprobar como la conexión con su guymelef es cada vez más evidente.

















BONUS
Ficha técnica y artística
El merchandising

VOL. 7 (de 9)
PVP REC. 21 €
YA A LA VENTA



TRIGUN
トライガン

MERIL Y MILLY VUELVEN TRAS LOS PASOS DE VASH, PERO AHORA EL PISTOLERO LEGENDARIO HA DECIDIDO DEJAR SU CAMINO ERRANTE PARA DETENER A KNIVES: UN SER QUE AMENAZA LA EXISTENCIA DE TODA FORMA DE VIDA. DE ESTA MANERA, VASH REGRESA AL LUGAR QUE LE VIO NACER, UNA GIGANTESCA NAVE ESPACIAL EN ÓRBITA DESDE HACE MÁS DE CIEN AÑOS...



















VOL. 7 (de 9)
PVP REC. 21 €
YA A LA VENTA

BONUS
Ficha técnica y artística
Bernadelli Society files
La música

EXCEL SAGA

HOLA DE NUEVO, SOY EXCEL Y ESTOY DISFRUTANDO DE UN ROMÁNTICO CRUCERO POR TODO EL MUNDO. SIEMPRE HABÍA SIDO MI SUEÑO... ¿PERO QUÉ ESTOY DICIENDO? YO ME DEBO A LA CAUSA, ¡A LA CONQUISTA DEL MUNDO! PERO ANTES DEBO CONQUISTAR LA CIUDAD, CONQUISTANDO LA CIUDAD ES EL PRIMER PASO EN LA CONQUISTA DEL MUNDO. ¿Y ENTONCES QUÉ HAGO EN ESTE CRUCERO? AH, CLARO, ES UNA MISIÓN SECRETA DE SU EXCELENCIA IL PALAZZO, TAN SECRETA QUE NO TENGO NI IDEA DE QUÉ SE TRATA...



















VOL. 7 (de 9)
PVP REC. 21 €
YA A LA VENTA

BONUS
Ficha técnica y artística
Across Files
El merchandising





▶ [...] Reventlov

MACROSS ZERO

Coincidiendo con el 20 aniversario de la creación de la saga ***Macross*** (o ***Robotech***, según en qué parte del mundo, civilizado o no civilizado, se viva) se ha empezado a emitir en Japón la serie ***Macross Zero***, una serie de 5 OVAs que sucede un año antes en el tiempo que la serie ***Macross*** original. Y es que, desde que **George Lucas** empezó con el tema de las precuelas, parece ser que aquí todo el mundo se apunta al tema...

LA ENÉSIMA SAGA

En esta ocasión ha sido otra vez, cómo no, **Shoji Kawamori**, quien ha vuelto a llevar las riendas del proyecto ***Macross Zero***. De hecho, la serie le fue ofrecida para que la realizara con total libertad acerca de planteamientos y escenarios. Esto le dio una libertad creativa bastante importante que, unido al presupuesto disponible, hizo que la serie tuviera un gran nivel de animación en todo momento. Y es que la apuesta de tomar la historia como una precuela es todo un riesgo, cuando lo sencillo habría sido crear otra secuela más de la serie, sin demasiada complicación, como fueron las fracasadas OVAs de ***Macross II*** o la serie de ***Macross 7***. Sin embargo, esta vez no se ha optado por una solución tan convencional.

Como ya se ha mencionado, la serie empieza un año antes de los hechos que se muestran en los primeros episodios de la serie ***Macross*** original: El alzamiento de la SDF-1 de la isla de Macross, donde se estrelló hace años, como consecuencia de un ataque alienígena contra la nave. En el momento en el que sucederá esta nueva serie, el mundo se halla sumergido en una especie de pequeña guerra civil mundial, entre los partidarios de un Gobierno Mundial Unido, la UN Spacy y los que no están de acuerdo con semejante idea, que son más bien una minoría. Ello lleva a que no se trate de una guerra mundial a gran escala, sino más bien una sucesión de combates y escaramuzas en zonas más o menos calientes del mapa.

HISTORIA

En este entorno encontraremos a Shin Kudo, piloto (tiene más de 5 derribos) de F14 a bordo del Portaaviones de la UN Spacy Irasutaria (sí, sí, el nombre se las trae), y su copiloto, Edgar La Salle. Al mando de una patrulla de combate de cuatro F14 Tomcat's se las verán con unos cuantos MiG-21, en una escena de combate aéreo de 6 minutos que no tiene nada que envidiarle a *Top Gun*. La cosa no terminará bien, ya que después de derribar a los MiG, aparecerá un extraño caza que derribará a toda su patrulla y, finalmente, cuando Shin esté a punto de derribarlo, se transformará en el aire (¿Inercia? ¿Eso qué es? ¿Quedará el piloto pegado al cristal, como un Garfield de peluche?) en un robot gigante con forma humana que derribará a Shin en breves instantes.

La historia proseguirá cuando Shin despierte, con multitud de heridas ya vendadas, en una isla donde la guerra prácticamente no se ha dejado notar. La isla está habitada por los nativos que no han

renunciado a su forma de vida tradicional a pesar de la introducción del progreso en sus vidas. De todo lo sucedido hasta ahora, solamente quedarán Shin y los pocos restos de su caza que aparecen en la costa de la isla. Y es aquí donde empezará a desarrollarse la historia, con la introducción de Sara Gnome, la "shaman" local, encargada por la tribu de hablar con los espíritus y su hermana pequeña, Mao. Shin pronto hará amistad con Mao, aunque no con Sara, que lo desprecia por estar, según ella, manchado de sangre.

Paralelamente, se irá mostrando escenas a bordo de un portaaviones de la UN Spacy, donde una oficial científico explicará que con la caída de la Macross lograron desarrollar detectores de tecnología extraterrestre y que, gracias a éstos, se ha encontrado un enorme robot gigante en el fondo del mar, incrustado en la roca, lo cual hace cifrar su llegada a la Tierra en más de 20.000 años. En ese mismo barco se encuentra el primer equipo de Valkyrie VF-0 (el prototipo para el VF-1, que da nombre a la serie, Zero), realizado con tecnología extraterrestre, y comandado por un viejo conocido: El comandante Roy Fokker.

Esta historia irá transcurriendo en paralelo con la primera de Shin Kudo, y nos irá mostrando el estado actual de la guerra y la UN Spacy, así como información acerca de la tecnología y el estado del mundo que ha dado un salto de décadas en su nivel tecnológico gracias a ese hallazgo. Por otro lado, se nos mostrarán las evoluciones de Shin en la isla, carente de teléfonos, electricidad y casi de cualquier tipo de tecnología, viviendo de una forma tradicional. Es de esperar que en algún momento ambos hechos se crucen y se encuentren con el punto de inflexión de la historia.

Las OVAs cuentan en todo momento con una excelente animación, que se ve mejorada en cuanto aparece cualquier tipo de engendro mecánico con Gráficos Computerizados de alta calidad, mejores incluso que los de la anterior tanda de OVAs *Macross Plus*, que no hacen sino mejorar la apariencia de la serie logrando que los escasos momentos de combate (que no son, para nada, el eje argumental de la historia) sean de un nivel muy logrado.

RESUMIENDO

Como no podría ser menos en la serie ***Macross***, algo que la diferencia de la otra gran competidora en el género de Space-Opera, ***Gundam*** (y la bastante más desconocida pero de una altísima calidad, ***Héroes de la Galaxia*** -***Legend of Galactic Heroes***-), es su apuesta por las música. Ésta es un elemento fundamental dentro del universo *Macross*, donde una mera canción puede hacer que una civilización extraterrestre se rinda a la belleza de una melodía. Menos mal que no han oído nada de Operación Triunfo, o hubieran arrasado la Tierra con una furia inusitada. Por suerte para todos, la música en esta ocasión está compuesta por **Yoko Kanno**, quizás la mejor compositora de bandas sonoras de anime en Japón de estos últimos años.



▶ Kumo

Dolls



Este mes de febrero, ha pasado por nuestros cines otra excelente película japonesa de la mano de *Kitano Takeshi*: **Dolls**. Y, aunque tenga sus momentos, no es la típica película de *Yakuza* a las que el *Kitano Office* nos tiene tan acostumbrados.

Es innegable que **Dolls** no es precisamente una de esas películas fáciles, tiene un argumento sencillo pero cargado de significados que se entremezclan en las distintas historias y, por qué no decirlo, sí, es de esas películas que te hacen pensar. La trama es como en otras tantas películas, el amor, pero visto desde los ojos de *Kitano* y su particular sentido de la ironía y el humor, para analizar lo más simple, cotidiano o ridículo del ser humano.

LAS TRES HISTORIAS

La película está dividida en tres "cuentos" que nos muestran tres visiones distintas y a la vez iguales del amor imposible. Sólo os voy a plantear las historias por encima, porque no me gustaría destriparos el final.

En nuestra primera historia, y la conductora de las demás, encontramos a los "Mendigos atados": *Sawako* y *Matsumoto*. Ellos, una pareja feliz, iban a casarse, pero la presión social y sobre todo, la paterna (aún hoy, algo típico de Japón) hacen que *Matsumoto* (.....) rompa con *Sawako* para casarse con la hija de su jefe. Ella acusa el golpe de mala manera y opta por el, nada recomendable, suicidio. Cuando sus padres la encuentran, *Sawako* se acaba de tomar una gran cantidad de pastillas y aunque la coger a tiempo, es casi como un zoombie cuando despierta: No habla apenas, no reconoce a nadie, ni rige demasiado bien. *Matsumoto* se entera por unos amigos de *Sawako*, el mismo día de su no tan ansiada boda con la hija del jefe, del conato de suicidio de *Sawako*. Él, que a pesar de todo la quiere y se siente responsable, abandona su boda en dirección al hospital con la intención de ayudar a *Sawako*. Huelga decir que la boda no se realiza, pierde su trabajo y, gracias a sus queridos padres, su casa, su ropa, etc y acabará viviendo en su coche, en el párquing de un área de servicio.
Sawako, que tampoco le reconoce, abandona el hospital con él, camino de ninguna parte. Sin embargo, en su azaroso caminar unidos por una cuerda roja (de ahí el sobrenombre los "mendigos atados"), y mientras intentan resolver su vida de algún modo y que *Sawako* recupere la cordura, se cruzan con los integrantes de nuestras siguientes historias: Un Jefe Yakuza (*Hiro*) y una antigua novia; y un otaku y una famosa cantante de J-POP.



En nuestra segunda historia nos encontramos a *Hiro*, un jefe Yakuza que abandonó a su novia porque no podía "cargar" con ella. Aunque en realidad, se sentía poco digno de su compañía. Ella, que le quería muchísimo, le llevaba comida todos los sábados a un parque y almorzaban juntos. Pero como os he dicho, él pobre y sin trabajo, no se sentía capaz de cuidar de ella como se merecía, así que la abandona. Sin embargo, ella le promete que irá a

FICHA TÉCNICA

Guión y dirección: Kitano Takeshi.
Música: Hisashi Joe.
Fotografía: Yanagishima Katsumi
Actores: Kanno Miho (Sawako); Nishijima Hidetoshi (Matsumoto); Mihashi Tatsuya (Hiro); Matsubara Chieko (La novia de Hiro); Fukada Kyoko (Haruna); Takeshige Tsutomu (Nukui).
Duración: 113 minutos. Doblada al español.



llevarle comida cada sábado hasta que vuelva. Como podéis imaginar, él vuelve. Aunque no es tan sencillo como parece. Ahora es un Yakuza y está irreconocible, aunque los sentimientos nunca cambian. Como toda la cinta, esta historia es una buena ironía, propia del humor de Kitano.

Y por último, nos encontramos con nuestro otaku del J-Pop, *Nukui*, y su platónicamente amada, *Haruna*, una conocida cantante de J-Pop facilón (por cierto que la canción que canta durante la película está editada realmente). Esta historia es otro reflejo del mundo real visto con los ojos guasones del señor *Kitano*.
Básicamente es la típica historia de un fan y su idol favorita. Y hasta donde llega el fanatismo por conocer a su cantante favorita. *Nukui*, no sólo va a los ensayos, envía cartas, flores, etc. Es además uno de los conocidos de *Haruna*, puesto que es fan suyo desde sus comienzos. Pero como pasa en estos casos, el amor entre ellos, más que imposible, es impensable.
Una noche, *Haruna* sufre un accidente de tráfico y le queda una herida en la cara. Ella, deprimida, no quiere cantar ni ver a nadie. Y *Nukui* no puede soportarlo... Él la necesita, y ella le necesita a él y su apoyo. Y no os cuento más, pues os destriparía el final. Por cierto, curiosamente, *Nukui* es vecino de la mujer del parque...

Este peculiar film comienza con una representación clásica de *Bunraku*, marionetas (para variar, en Japón las marionetas, como los "dibujos animados", no son exclusivamente para los niños) muy desconcertante. Realmente este preludio, que en apariencia nada tiene que ver con la trama, nos dice más sobre la película que las tres historias juntas. *Sawako, Matsumoto, Hiro* y su novia, *Nukui* o *Haruna*, no son más que marionetas dentro del teatro de la vida. Son muñecos (**Dolls**) que se mueven al son de los hilos que guía el destino, por decirlo de alguna manera. Y ahí radica el sentido del humor y la ironía con la que *Kitano* envuelve esta cinta. No me malinterpretéis, no es una comedia, es otra forma de humor (quizá en el futuro amplíe este tema, *Kitano* y su cine, en su sección correspondiente).



Un par de detalles a tener en cuenta: *Sawako* y *Matsumoto* no sólo recorren grandes distancias, sino que durante su caminar transcurren las cuatro estaciones que avanzan con la cinta hasta terminar en el invierno al final de la película. Podéis imaginar cómo aprovecha *Kitano* para dar color y simbolismos a sus historias, sacando el máximo partido a elementos como cerezos, la nieve o las hojas rojizas del otoño.
El otro detalle es que nuestros principales protagonistas, los mendigos atados, no sólo están realmente atados como los muñecos del Bunraku, sino que con el transcurrir del tiempo, su aspecto y su ropa (que cambia el color con las estaciones) comienzan a recordarnos más a las marionetas que vimos al principio. Este hecho se culmina cuando roban 2 kimono de un *ryokan*, para abrigarse. Ésta es una de esas películas que se devoran con los sentidos, especialmente con la vista.

Kitano ha dicho de esta película que es más violenta incluso que **Brother**. Probablemente, eso se deba a que sus historias y su crueldad son mucho más cercanas al espectador que el típico tiroteo en una peli de acción. Es más fácil que te partan el corazón, antes que te conviertas en un *Yakuza* y te líes a tiros.

Para finalizar (sé que no he hablado de la estupenda música de *Hisashi*, pero no tengo más espacio ^_^U), diré que se trata de una película maravillosa, pero no es la típica cinta violenta de *Kitano*. Así que si pensáis ir a verla (o alquilarla) por su "sangriento" director, olvidadlo. Hacedlo de todos modos porque la cinta lo vale. Pero no esperéis ver sangre. No la necesita.

* El acomodador del cine dijo literalmente: "Si pusiera un cartel de 'Gratis' no se llenaría la sala"; y ésta tendria máximo 150plazas... ¬_¬U



¿PODRÁS RESISTIRTE A LAS CHICAS KATSURA ANIMADAS?

Escribir una introducción a I"s en una revista de estas características resulta, a estas alturas, algo innecesariamente gratuito. De todos modos, estamos aquí para recordar cómo la conocida obra de Masakazu Katsura y su Studio K2R, éxito prefabricado sin precedentes, se esperaba -allá por 1997- como agua de Mayo en el país del Sol Naciente; y no digamos ya (algo más tarde) en nuestras tierras, cuando los pocos afortunados poseedores de una conexión a la red no necesitaban leer las páginas de nuestra revista hermana DOKAN para conocer el hasta entonces último prodigio del dibujante nipón especializado en los traseros más recordado del planeta.





El éxito de un autor como *Katsura* -mal que les pese a algunos- no conoce fronteras, y el reconocimiento otorgado por obras como **Dokokade Nakushita Aitsuno Aitsu** (**D.N.A.²**), **Shadow Lady**, **Zetman** y, sobre todo, **Den'ei Shôjo** (**Video Girl**) hizo, como decíamos, que **I''s** se convirtiese en la hasta ese momento serie más deseada por el público de medio mundo, incluso antes de haber salido del país que la vio nacer.

Sin embargo, antes de que cientos de miles de adolescentes (entre otras especies peligrosas) pudieran echarle la zarpa a tan preciado tesoro de manera oficial, fanediciones digitales aparecían como setas en Internet, distorsionando el propósito de las mismas con el de la piratería más vil (por parte de usuario) de un modo realmente escabroso, algo que más tarde se repitió, desgraciadamente, con **Love Hina**. Pero eso es otra historia...

El caso es que **I''s** llegó a nosotros, de mano de Planeta DeAgostini Comics, en el por aquel entonces joven formato Biblioteca Manga. Los 15 tankôbons originales se convirtieron en 30 números que, a lo largo de más de dos años, mantuvieron a muchos lectores expectantes por ver cómo continuaba la historia. Los que no pudieron hacerse con ella en su momento, tendrán una segunda oportunidad gracias al próximo *Saló del Còmic de Barcelona*, donde Planeta presentará una nueva edición en formato tomo de esta comedia romántica estudiantil (como ya hiciera con **Video Girl** y **D.N.A.²**). Aunque, a todo esto, ¿hay alguien que no sepa de qué va la cosa?

EL OBLIGADO RESUMEN

Ichitaka Seto es un joven japonés cuya mayor fatalidad resulta haberse enamorado de una compañera de clase, la guapa pero igualmente inaccesible *Iori Yoshizuki*. Por una de esas casualidades de la vida, ambos acaban siendo elegidos la pareja de estudiantes que se encargará de coordinar la fiesta de presentación del nuevo año. Por si el trato constante con su amor platónico no fuera suficiente para provocarle a nuestro protagonista un infarto, el amor de juventud (y es que algunos japoneses son muy precoces) de *Ichitaka*, *Itsuki Akiba*, hace aparición en el momento menos oportuno para dar al traste con los planes del







desesperado adolescente.La movida, como podréis suponer, no acaba aquí, y los protagonistas contarán con una serie de secundarios que, pese a su buena intención, harán de todo menos facilitar las cosas para que el pobre *Seto* consiga el amor de *Yoshizuki*. Destaca la singular presencia de *Izumi Isozaki*, una chica cañón encaprichada de *Ichitaka* que nos obliga a preguntarnos qué ven las mujeres en semejante elemento para pegarse a él como una lapa.

ANÁLISIS

Al ser la suya una serie en la que estaban puestas todas las miras, *Studio K2R* se enfrentaba al problema de estar a la altura de las expectativas. El hecho de que los editores contaran con *Masakazu Katsura* para conseguir lo que "el público solicitaba" (y es que las ventas mandan) no significaba que éste tuviera que realizar algo que los mismos lectores simplemente "aceptasen". **I"s** debía ser un éxito, y estaba en manos de *Katsura* recuperar el genio que le hizo triunfar con **Den'ei Shôjo**.

La obra, serializada en la conocida revista Shônen Jump, logró inmediato reconocimiento y supuso el resurgir de un autor que había fracasado, aunque no estrepitosamente, en sus anteriores trabajos (y es que sus deseos de crear una serie de superhéroes a la vieja usanza no ha cuajado hasta la aparición del nuevo **Zetman**...). El artista había recuperado de forma sobresaliente la confianza de los que le conocieron gracias a sus historias románticas.

Ahora bien, aunque ciertamente *Katsura* realizó una espléndida labor con **I"s**, revisando el manga a modo de retrospectiva éste no resulta ofrecer tanto como lo que se esperaba de él. Sin tener en cuenta fallos nimios en el dibujo (que, a pesar de ser de lo mejor que este autor nos ha mostrado, alguno hay), lo cierto es que la excesiva extensión de **I"s**, unida a su lentitud y ciertas escenas y/o diálogos que no vienen a cuento -planos de posaderas aparte-, lo muestran como la obra comercial que es, alargada sin necesidad a fin de mantener enganchados a los lectores más tiempo y haciendo que éstos cuestionen, en algún momento, si se les está tomando el pelo.

A pesar de estas irregularidades, **I"s** logra sobresalir en casi todos sus apartados. El paso a la animación era cuestión de tiempo. Y llegó el 2002...

LA ANIMACIÓN

En este aspecto tampoco han faltado leyendas urbanas. La circulación de una viñeta a color en la red de redes años atrás (resulta increíble ver cómo se aburren ciertos individuos) hizo especular sobre una posible adaptación animada, cuando *Katsura* no había hecho más que empezar la serie. Por aquel entonces resultaba imposible determinar cuándo vería la luz un proyecto soñado por muchos fans.

En todo caso, la primera semana del pasado diciembre ya podía adquirirse en Japón (por el módico precio de 2500¥, entre 20 y 25 euros al cambio) un OVA de 30 minutos en formato DVD en todo establecimiento distribuidor de

DOBLADORES

Seiyuu	Papel en I"s	Otros papeles
Takahiro Sakurai	Ichitaka Seto	Sasame (Pretear), Shun (Gatekeepers)
Kumi Sakuma	Iori Yoshizuki	Nekoi (X TV), Retatsu Midorikawa (Tokyo Mew Mew)
Tamaki Nakanishi	Itsuki Akiba	Shin (Pretear)
Atsushi Kisaichi	Yasumasa Teratani	Yuuichi (Kanon), Hideaki Asaba (KareKano)
Sanae Kobayashi	Nami Tachiba	Manaka (Boogiepop Phantom), Akira (Hikaru no Go)
Akira Ishida	Jun Koshinae	Kaworu (Shin Seiki Evangelion), Judeau (Berserk)







productos de la editora *DigiCube*. El que tratamos es un episodio exclusivo que narra los diferentes eventos en los que *Ichitaka*, *Iori* e *Itsuki* se ven envueltos durante las vacaciones de verano.Esto, que a la par puede ser un acierto y un error, supone la aparición de nuevos personajes secundarios (incluyendo esos entrañables antagonistas que en un momento dado lamen sus armas blancas sin ninguna razón aparente mas que la de quedar en ridículo), un nuevo vértice en el polígono amoroso y la casi total ausencia de la trama que muchos conocemos.

Todo parece indicar que se profundizará en la nueva línea argumental en un segundo y último OVA de aparición esta primavera (concretamente en marzo). Si bien aún esperamos que se confirme este último dato, el episodio disponible se queda en agua de borrajas y deja -a nuestro entender- una sensación algo agridulce. A pesar de contar con un excelente diseño de personajes y escenarios, tanto la mezcla de CGs con animación tradicional como ciertas secuencias (en lo que a guión se refiere) flojean en algunos puntos, haciendo que en ocasiones el resultado nos parezca algo soso.

De hecho, conviene no detallar en exceso las vacaciones de *Ichitaka* y compañía, ya que la corta extensión del metraje y lo previsible que éste puede llegar a ser, son ya de por sí motivos suficientes como para aventurar lo que sucederá en la siguiente escena. El mejor modo de disfrutar de **I''s** es, sin duda, haber leído previamente el manga, conocer a los personajes y ver el OVA sin ningún tipo de *spoilers* que puedan estropear el espectáculo.

DISPONIBILIDAD

Como ya hemos comentado, el manga puede adquirirse en castellano gracias a *Planeta*, y existen otras tantas ediciones extranjeras para todo aquel que quiera practicar idiomas. En cuanto al anime, es de esperar (dado el incuestionable éxito de la versión impresa) que alguna editora de vídeo esté interesada en él, aunque los más impacientes pueden adquirir vía importación la asequible edición original de *DigiCube*.









▶ Ackman

REGRESO AL MAR

Muy de vez en cuando a las editoriales les da por editar series como ésta. Ocasionalmente, dejan a un lado su afán de comercialidad (a veces reñido con la calidad) lógico y comprensible en un negocio como es el de los tebeos y nos sorprenden con lanzamientos como **Regreso al Mar**, un manga rebosante de sentimientos y buen hacer, pero que no tiene el carisma suficiente para convertirse en un superventas. Uno de esos mangas que pasan desapercibidos en las estanterías de las librerías en detrimento de otros. Un manga, por decirlo en una sola palabra, diferente.

SATOSHI KON

Cuando hablamos de *Satoshi Kon*, sin duda tenemos que dirigirnos a él como uno de los mejores talentos del momento. No será el más conocido, ni el que la multitud espera impaciente para saber cuál será su próximo proyecto, pero sin duda alguna, en los proyectos en los que se involucra, sobre todo como director, se nota su mano y la excelente calidad en el resultado final.



Kon, nacido en Hokkaido en 1963, se aficiona desde joven al manga y al anime, sobre todo a las series de robots, en especial **Gundam** y **Yamato**. Tal admiración hace que decida cursar estudios de Bellas Artes. Durante su época de estudiante colaboraría en varios proyectos relacionados con su afición. Con uno de estos proyectos, un manga llamado **Toriko**, conseguiría el premio Tetsuya Chiba que otorga la editorial Young Magazine. Y ya se sabe, al que gana premios se le abren las puertas de la profesionalidad.

En sus inicios, y ya como profesional, *Kon* se dedicaría en un principio a dibujar mangas, pero poco a poco y gracias a *Katsuhiro Otomo* (que le introduce en el mundillo de la animación profesional) alternará ambas facetas, llegando al punto en el que ahora se podría decir que se dedica a la animación, dejando su trabajo como dibujante de mangas en un segundo plano.

Como dibujante de mangas, destacaremos varios trabajos: aparte del que nos ocupa en estos momentos, también estuvo implicado en **World Apartment Horror** (con guión de *Otomo*) y en **Seraphim 266.613.336 Alas** (con guión de *Mamoru Oshii*, casi nada), entre otras obras menores.

En su faceta de animador, *Kon* empezó con trabajos para grandes animes como *Roujin Z, Sprigan, Magnetic Rose*... realizando trabajos importantes, pero siempre a la sombra de los demás. Con más experiencia, *Kon* se vio preparado para dar el salto a la dirección de animes como **Perfect Blue** o **Millenium Actress**. Actualmente está preparando su próximo proyecto animado, **Tokyo Godfathers**.

Desde el punto de vista personal, decir que los que pudimos ir al Festival de Sitges de hace dos años, tuvimos la grata sorpresa de ver a *Satoshi Kon*: un hombre muy simpático, sencillo y que no paraba de filmarnos con una minúscula videocámara mientras le aplaudíamos. También destacar



que, en dicho festival, toda la atracción, al menos para los amantes del anime, se centraba en **Metrópolis** (obra del binomio creativo formado por *Katsuhiro Otomo* y *Rin Taro*), así que **Millenium Actress** se quedó en un segundo plano. Curiosamente, al final, **Metrópolis**, que es una gran película, tenía voces a favor y en contra, mientras que con **Millenium Actress** todo el mundo salió la mar de contento y consiguió críticas muy positivas. A esto me refería unas líneas más arriba cuando decía que le faltaba el "carisma" para convertirse en superventas.

ENTRE DOS MUNDOS

Se podría resumir **Regreso al Mar** como una "pelea entre dos mundos". En esta historia *Kon* quiere hacer chocar violentamente dos formas de pensar, dos formas de vivir y, al margen de lo que hagan los protagonistas, hacer reflexionar al lector (sobre todo al japonés) sobre el contraste entre los tradicional y lo moderno y sobre el efecto que surge de mezclar dos tipos de vida tan contrapuestos.

La acción sucede en el pueblo de Amite. Cuenta la leyenda que en Amite, un pueblo costero japonés, la brutalidad del mar impedía que sus habitantes pudieran dedicarse





ilustrar una aventura con toques sobrenaturales, una situación muy común en Japón. No olvidemos que Japón es un país lleno de contrastes en el que puedes pasear en una ciudad cosmopolita y comprarte lo último en tecnología, coger el tren e irte a un monasterio rural en el que no tienen agua caliente (por poner un ejemplo). El dibujo, en la línea del estilo realista de los *Otomo, Taniguchi, Nagayashu...* no es muy cargado de detalles y tiene un estilo muy clásico de composición. Un gran manga que seguramente no fue un éxito de ventas, pero que es de esos mangas que te llegan, te dan argumentos para pensar y es de los que relees cada cierto tiempo.

a pescar. A raíz de ello, una sirena hizo acto de presencia, les prometió que apaciguaría los mares a cambio de que le custodiaran un huevo (su hijo, se entiende) y, que pasados 60 años, se lo entregarían. Gracias a esto, la gente de Amite pudo dedicarse a la pesca. El protagonista de la historia es *Yosuke*, un joven miembro de la familia encargada de custodiar el huevo (y precisamente ese año es el indicado para devolvérselo a la sirena). Todo parece que se desarrollará con tranquilidad. Pero las apariencias engañan. El padre de *Yosuke*, a pesar de su condición de monje, quiere darle otro aire más "moderno" al pueblo, con lo que ni corto ni perezoso propone desvelar el, llamémosle así, "secreto del huevo" para convertir Amite en un centro turístico. El pueblo se opone rotundamente, pero *Yozo*, el padre de *Yosuke*, se pone en contacto con un constructor que, encarnando el papel de "malo maloso", intentará apoderarse del huevo, hacer negocio con él y lo que haga falta, con tal de salirse con la suya, cosa que conseguirá justo el día en el que se tiene que devolver el huevo. Es entonces cuando *Yosuke* y sus amigos recuperan el huevo y se dirigen al mar, perseguidos por el constructor, para entregárselo a la sirena. Al final lo consiguen y Amite, no sin sorpresas de última hora, consigue mantener su estatus de pueblo tranquilo.

El argumento es sencillo pero cargado de sentimientos. Una historia con malos y con buenos, pero que al final acaban todos compartiendo una misma idea, habiendo reflexionado sobre el tema y llegando a la conclusión de que no se pueden forzar las cosas. Una historia con una moraleja clara y que, lejos de aleccionar, pretende



LA EDICIÓN ESPAÑOLA

La edición de Planeta es más que correcta. En un único tomo recopilatorio (recordemos para los más jóvenes que antes el formato tomo no era tan habitual como ahora), con un diseño más que discutible y una realización técnica en la línea de esta editorial. *Juanjo Sarto*, editor de la línea manga de Planeta por aquel entonces, tiene la "culpa" de habernos hecho llegar trabajos "minoritarios" pero altamente recomendables.

Y, por difícil que sea, haceros con esta pequeña joya, pedídsela a un amigo, hacer lo posible por leerla... Esta obra es de aquellas que, si alguna vez alguien te regala, nunca podrás agradecérselo lo suficiente.



▶ Ackman

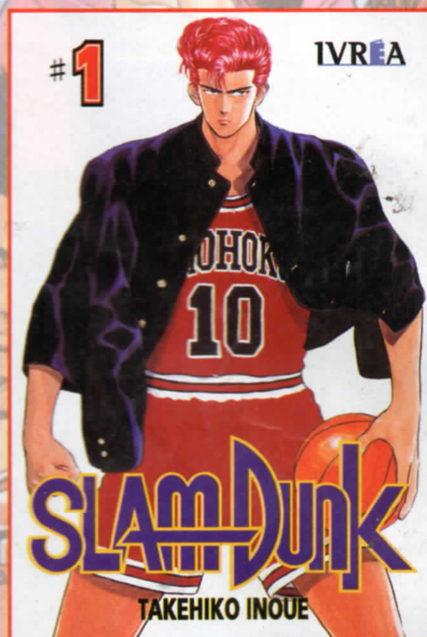
SLAM DUNK

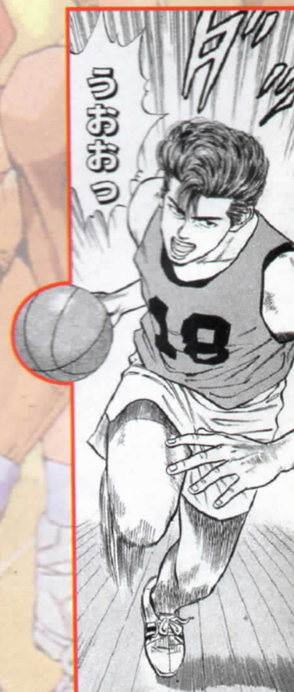
O cómo un bufón se convierte en estrella

Las series deportivas en España siempre han tenido una buena acogida por parte de los fans. Ejemplos que confirmen esto podrían ser **Captain Tsubasa, Shoot, Bateadores** o **Yawara!** Series como éstas, que se emitían por televisión, nos cautivaron desde jóvenes... pero, ¿dónde estaban los manga? Estas series deportivas/románticas (no olvidemos que las relaciones sentimentales, en mayor o menor medida, siempre tienen su parte de protagonismo) tienen mangas con muchos volúmenes recopilatorios. Algunas, como **Captain Tsubasa**, constan de más de 50 tomos recopilatorios. Y eso era un factor determinante para que cualquier editor, por loco que estuviera, no se interesara por una serie de tanta duración (a este acto de cordura, sumadle el formato estándar de la época de no más de 100 páginas por número). Los tiempos cambian, los formatos también y los lectores recibimos en forma de "regalos" algunas colecciones que hace no mucho tiempo eran impensables (y que seguramente muchos empezaron a coleccionar en italiano o francés). **Slam Dunk** es una de esas series, y recientemente acaba de ponerse a la venta su edición española, gracias a la gente de Ivrea (a los que parece que la palabra miedo no está en su diccionario). Esta serie, concluida hace tiempo en Japón y con 31 tomos recopilatorios, fue un verdadero superventas en Japón y en España; a pesar de no ser tan conocida, pronto despertó el interés de muchos aficionados.

SLAM DUNK

La trama básica de este manga es muy simple y muy tópica. *Hanamichi Sakuragi* es un alumno de primer curso, alto, pelirrojo y bastante "violento" (con facilidad para meterse en líos). A todo esto se le suma la facilidad para los fracasos amorosos. Según sus amigos lleva 49 fracasos amorosos cuando, de repente, se le aparece *Haruko* (otro futuro fracaso amoroso) y le dice que con su altura debería apuntarse al equipo de baloncesto. Él, más por complacerla que por su afición por ese deporte, inicia carrera como jugador de baloncesto (nota: desconoce de qué va, cómo se juega y las reglas básicas). Parece que el fracaso se acerca, pero *Sakarugi* ha decidido luchar por el amor de *Haruko*, no correspondido, y aprender a jugar y convertirse en una superestrella, deslumbrar a todos y hacerse con el amor de *Haruko*. Debido a su gran capacidad como defensor y reboteador, se hace con un puesto en el equipo. A pesar de eso, no se lleva precisamente bien con algunos de sus compañeros, entre los que destaca *Kaede Rukawa*, nuevo fichaje y estrella del equipo (de posición alero y con grandes aptitudes como atacante). El otro es "*Gori*", capitán del equipo, pívot titular y gran jugador debajo de los aros. *Gori* es el hermano mayor de *Haruko* (aquí la genética le hizo un favor a la chica). La historia se centra en las competiciones que tiene que disputar el Shohoku, el equipo de *Sakuragi*, para llegar a... ¿ganar o perder? Eso lo descubriréis





TAKEHIKO INOUE



El autor de **Slam Dunk**, gran aficionado al deporte en general, pero sobre todo al baloncesto (es un apasionado de la NBA), comenzó creando una historia en la que el protagonista era *Kaede Rukawa* (sí, el mismo de **Slam Dunk**). La historia se centraba en el deporte del baloncesto. Después de estar como ayudante del mismísimo *Tsukasa Hojo*, realizaría otra historia corta de dos volúmenes, **Camaleon Jail**, para después dar el salto a la fama con **Slam Dunk**. Tras 31 tomos, *Inoue* dio por concluida la serie. Su siguiente proyecto era importante, no sólo ya para consagrarse y demostrar que era un gran artista, sino para demostrar que además de mangas deportivos, también era capaz de abarcar otros registros. Parece una tontería, pero ha habido dibujantes que no han sabido cambiar de registro a tiempo y han acabado encasillándose en un estilo y, en ocasiones, en una obra. *Inoue* supo cambiar de aires y su nuevo proyecto, **Vagabond**, con el que aún continúa, no sólo tuvo tanto éxito como el anterior, sino que vino a demostrar que realmente era un artista completo. **Vagabond**, cuenta la vida de un *Takezo Dimmen* en el Japón del siglo XVII. Espectacular, duro y con un dibujo precioso, **Vagabond** quizá no gustará al lector de **Slam Dunk**, pero seguramente llegará a un público más adulto.
Por cierto, que esta serie también será editada en breve por Ivrea y además incluirá las páginas a color originales, en una muestra del mimo por parte de Ivrea a la hora de realizar su trabajo (para el que obtuvieron la ayuda del mismísimo *Takehiko Inoue*).





con el tiempo. Merece la pena. A lo largo de la historia se suceden los partidos de baloncesto y es digno de elogio el detallismo con el que se narran y, en la gran mayoría de casos, el realismo y verosimilitud de las acciones (se nota que le gusta la NBA).
El argumento, sencillo, con dosis de humor protagonizadas por *Sakuragi* y con argumentos basados en el espíritu de superación y el trabajo en equipo (a veces). El dibujo es otro cantar. *Inoue* (y su equipo) dibuja excelentemente; tanto el cuerpo humano como los fondos están trabajados con gran detallismo. En esta historia su estilo es muy limpio, con líneas claras y lejos del estilo que usará después en **Vagabond** (mucho más sucio y oscuro).



La edición española, que corre a cargo de la Editorial Ivrea es notable. Quizá haya algunas cosas de la rotulación que no me acaban de convencer, pero son sus criterios y hay que aceptarlos. Sin duda alguna es un primer intento (que vendrá acompañado de alguno más en breve) de editar *spokon* (manga deportivo) en España. Y creo que no caerá en saco roto y conseguirá su público. El tiempo, no obstante, nos dará la respuesta.

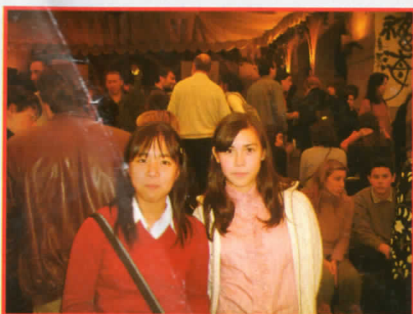
Tradiciones de Año Nuevo: Mochitsuki

Aprovechando que acabamos de cambiar de año (¡Feliz Año Nuevo a todos los otaku que me leéis! Y sabed que éste es el año de la Cabra en el zodiaco japonés) y que recientemente he asistido a la, ya duodécima, fiesta del *mochi* (organizada por la *Asociación japonesa de Madrid* y el *Colegio japonés de Madrid* entre otros), voy a hablaros de una de las tradiciones del Año Nuevo japonés, la preparación del *Mochi* o *Mochitsuki*.

EL MOCHI

El *mochi* es un "dulce" (puede ser salado) típico del Año Nuevo y las grandes celebraciones japonesas, éste se prepara dulce o salado y se sirve en forma de bollito relleno de judía roja dulce (no confundir con las judías pintas ^_^U), combinado con *alga nori* (la que se usa en el *sushi,* por ejemplo) o con salsa de soja u otros ingredientes. Los podemos encontrar con formas cuadradas, redondas o en una especie de galletas planas, según las ciudades y los barrios.

En realidad, aunque la fiesta que he mencionado, tuvo lugar el día 12 de enero, normalmente el *mochi* se prepara antes de Nochevieja, hacia el día 29 o 30 (para que no se ponga duro) y se come como postre, dulce "del café" o como desayuno del 1 de enero (*Oshougatsu*). Por cierto, que llena la boca más que dos polvorones juntos... ^_^U





Para preparar el *mochi*, y como podéis ver en las fotos de la fiesta, se necesitan varias cosas: un barreño con agua, una pila de madera o piedra, algunos mazos pesados y, por supuesto, mucho arroz especial para la ocasión (*mochigome*). Porque el *mochi* es eso precisamente, pasta de arroz. Su preparación tradicional (ya hay máquinas de varios tamaños, en las casas que pueden prepararlo) consiste en mezclar el *mochigome* ya cocido, con un poco de agua e ir golpeándolo con fuerza (esos mazos pesan bastante) en la pila con cierto ritmo. ¡Ah! Mientras se golpea hay que gritar con fuerza *Yoisho!*... Generalmente eso lo grita el que mira, para animar al que golpea... ¬_¬U. El *mochi* puede ser preparado por varias personas a la vez, como si de una forja se tratara, para mantener el ritmo de los golpes.

Una vez se ha golpeado el *mochi*, y hay que golpearlo (hasta que adquiere la textura adecuada; como un chicle, para que nos entendamos) durante mucho tiempo, el *mochi* se saca de la pila y se preparan dos cantidades de *mochi*, una para ofrecer a los dioses y otra para el consumo.

El *mochi* se prepara de muy diversas formas, directamente de la pila y en el caso del dulce relleno de judía roja (*daifuku*; que es un poco empalagoso) se hace una bola y luego se rellena con pasta de judía roja, previamente hervida con azúcar. El *isobeyaki* es más sencillo, simplemente se sirve el mochi (que puede pasarse por la plancha sin aceite, unos segundos) acompañado de *alga nori* y salsa de soja. Pero hay muchísimas variedades más. Como he dicho antes, cada ciudad, barrio, pueblo... tiene sus propias recetas. En lo único que coinciden es en la utilización del *mochigome* y en la forma de golpearlo.

Tenéis que probar el mochi, está muy bueno. Y uno de los mejores sitios (y más baratos) para hacerlo es en...

LA FIESTA DEL MOCHI EN MADRID

Desde hace ya 12 años, el segundo domingo de enero, se celebra en Madrid la *Mochitsukitaikai* (nombre especifico de esta fiesta madrileña). Una fiesta en la que la comunidad japonesa de Madrid da la bienvenida al Año Nuevo. En esta fiesta, de libre acceso para todo el que quiera acercase (la entrada sólo son dos euros), se



come, se bebe, se celebran concursos para grandes y pequeños (por cierto, este año por fin he ganado algo), se baila, hay exhibiciones y es una buena oportunidad para conocer a un buen montón de japoneses y para que ellos te conozcan a ti.

En los tres años que he asistido, la fiesta ha tenido siempre un desarrollo similar (reíros de la puntualidad británica). Lo primero es empezar el año como dios manda: un discurso del embajador japonés en Madrid (mitad japonés-mitad castellano) y el acto: "abrir un barril de sake a golpe de mazo y beber de él para dar inicio a la celebración" (esto es típico de casi cualquier fiesta tradicional japonesa).

Luego, todo el póblico saludó al Año Nuevo a golpe de pulmón, mientras acompañábamos a los profesores del *Colegio japonés de Madrid* en su interpretación de la sencilla Ichigatsu Tsuitachi (Literalmente: Enero-día uno, es decir Uno de Enero)... Alguno desafinábamos más que otros...

Y uno de los momentos más esperados por los padres y el público en general... la actuación de los niños de primaria... Que si bien este año no iban disfrazados de **Pokemon**, como en la anterior edición, nos sorprendieron con su coreografía y su desparpajo. A duras penas conseguí hacer una par de fotos movidas para este artículo, entre el impenetrable muro de padres armados con cámaras (digitales, por supuesto) de fotos y vídeo.

Después de esto, se abrieron al público los puestos de comida (que no era demasiado cara), y el éxito de ésta y la mayor afluencia de público en esta edición, hizo que los tickets para la comida (preparada por miembros de los restaurantes japoneses de Madrid) y bebida se acabaran en menos de una hora (de 3 que suele durar la fiesta). Mientras tanto, en el salón principal, se llevaba a cabo la demostración del *mochitsuki*, en la que un sorprendentemente fuerte japonés golpeaba sin piedad el arroz como he descrito antes. Los niños, también podían participar en la demostración. Eso sí, ayudados para poder coger el enorme mazo.

Un poco más tarde y para cerrar los actos, después de repartir los premios de los diferentes concursos (este año el primer premio era un portátil de **Toshiba**, pero otros años era un viaje a Japón) se preparaba en el escenario una demostración (a cargo de un club español) de Iaido, un arte marcial. En el que el mayor atractivo son los combates con espadas. Otros años se ha podido ver también exhibiciones de danza tradicional.



En las paredes del recinto, cómo no, a parte de la decoración japonesa (que incluya un centro floral de *ikebana* para el escenario) se podían apreciar los trabajos de caligrafía realizados por los distintos cursos del *Colegio japonés de Madrid*, cuyos alumnos con sus padres representaban una buena parte del público.

Por cierto, si os animáis a ir el año que viene, sabed que el idioma no es ningún problema, puesto que hay presentadores para los japoneses y para los "extranjeros" (esa fiesta es territorio japonés ^_^) y carteles en los dos idiomas. Como he dicho, se celebra el segundo domingo de enero y el lugar exacto (que no ha variado, al menos, en tres años) se da a conocer en los restaurantes y tiendas japonesas de Madrid y en la publicación mensual OCS (ésta sí que está sólo en japonés).

Es interesante saber, ya que para enero queda *un año*, que a mediados de julio, los mismos organizadores, preparan la celebración del Bon-Odori, una fiesta (para honrar a los muertos) muy alegre con bailes, cantos y kimonos de verano... Pero eso lo dejo para otro artículo ^_^

¡Hasta el mes que viene!

HACIENDO (MÁS) AMIGOS

▶ Marc Ortiz

Al principio, me parecía una pérdida de tiempo malgastar dos páginas de Animedia para hablar de una revista de segunda categoría, pero las dos páginas de mi sección de opinión se tenían que llenar, y qué mejor que echarse unas risas con el bufón de las revistas de manganime. Me refiero, cómo no, al señor Herrera, ése que pone tantas veces su nombre en el staff de Truñotype.

Está claro que, a veces, cuando te sientes atacado, tienes que defenderte. Bien, en este caso, no nos sentimos atacados, sino halagados. Una editorial con tales niveles de "acojonamiento" no tiene desperdicio alguno, más cuando Animedia sigue creciendo número a número, y cada vez las críticas son más favorables. Por algo nos apoya toda la industria española (por eso nuestro número 3 venía con un calendario del 2003 de regalo, y no un póster cutre).

En la citada editorial, se llama a Animedia "Truñotype" versión nada. Se nos acusa de hacer la revista a partir de webs, y con imágenes de revistas japonesas. Se ve que uno de mis colaboradores se apellida Herrera y no me di cuenta, o, en todo caso, este señor es un mentiroso. Lo es porque no tiene ni idea de quiénes forman el staff de Animedia, no conoce ni a nuestros dos corresponsales en Japón (sí, en Japón todo el año, no sólo en fechas de los salones, para tener una excusa para no dar la cara -pues según se lee... ir sí que van, es sólo que no se atreven a decirlo ni a participar en actos públicos donde no les dejarían mentir-), ni de nuestro traductor de japonés, ni de tener gente que trabajaba en revistas de manganime españolas cuando él publicaba un fanzine de dudosa



LOS PROFESIONALES DEL SECTOR APOYAN A ANIMEDIA CON PROMOCIONES COMO ESTA

calidad. Insiste en lo de "ir atrasado", cuando Animedia habló de la saga de **Hades de Saint Seiya** antes que ellos, y suelta divagaciones sobre el material que utilizamos en los CDs, diciendo que si es de fansubs, es atrasado... (curioso, cuando la mayoría de series que se emiten en Japón tienen el correspondiente capítulo subtitulado a los dos días de su emisión). Otra cosa es que nos cedan materiales, y a veces sea mejor trabajar con material subtitulado (que la gente pueda entender, pues esa es la finalidad), que no ser demasiado purista y utilizar RAWs (en jerga de fansub, material sin subtitular). Por cierto, don originatype (supongo que todos conocéis la revista japonesa Newtype), pedazo de patinada el acusarnos de plagiadores por el título de la revista cuando Truñotype tiene su origen/inspiración en Newtype (¿Serán parientes de Ana Rosa Quintana?).

Otra cosa que nos gustaría comentar, y que posiblemente no sepan debido al hecho de que no se presentan en ningún Salón del Manga, es que *Shingo Araki* vino hace tiempo a España, y entrevistas con él se publicaron por doquier. También, dado que en este mundillo se sabe todo, podrían haber agradecido a quien realmente puso la influencia para conseguir esa "entrevistilla" sus esfuerzos, pero claro, eso le quitaría protagonismo.

Lo que se deduce de esta editorial es algo que ya teníamos claro desde que empezamos: Animedia es, no sólo una revista de calidad, sino que además cuenta con el apoyo de mucha gente del sector. Ya no sólo editoriales, sino todo tipo de profesionales dedicados a este pequeño mundillo. Y eso da miedo. Especialmente cuando tus ventas son tan sumamente discretas que tienes que pasar a bimestral y bajar la calidad tanto de continente como de contenido hasta unos mínimos nunca vistos (divertido el hecho que en más de una tienda especializada de Barcelona, que son las que puedo frecuentar, ni siquiera vendan Truñotype). No

sólo contamos con el apoyo del sector, sino que las críticas (críticas de profesionales, todas las cartas y e-mails que hemos recibido felicitándonos por la revista de los aficionados los meto en saco aparte) son más que positivas. Animedia no baja la calidad del papel número a número. Nosotros ofrecemos más en cada número, y prueba de ello lo veréis próximamente, pues lo del calendario era sólo un pequeño avance.

No voy a gastar un artículo de opinión cada mes, como decía al principio, para hablar de una revista de segunda categoría, ni en decir cosas del estilo "ñañañá, hemos hablado antes que ellos, que por no tener no tienen ni corrector ortográfico, y por eso a un fragmento de un vídeo le llaman 'estracto' o ponen en portada *poster* sin tilde", pues no sólo es una pérdida de tiempo, sino que le interesa más bien poco al aficionado que viene a empaparse de buena información. Somos gente seria, y vamos a dedicarnos a hacer las cosas bien. En cuanto a los insultos que me propina el señor Herrera en su editorial, lo de llamarme "aprendiz de pedante" es, más que nada, divertido. Pedante es insistir una y otra vez en sacar una revista de Yaoi (¿esta vez será de verdad una revista nueva o volverán a meter los muchos números que no se vendieron de YaoiZone con otra portada distinta?), o una de J-music pensando que hay mercado para ellas. O quizá es que sepan que tienen que limitarse a campos muy concretos y especializados porque en los generales no tendrían nada que hacer contra nosotros. A la nueva revista de Yaoi, ésa que pretenden sacar, le doy dos números (que normalmente es el tiempo que tardan en llegar las ventas del primer ejemplar y que el jefe te diga que no salen más). Más o menos lo mismo que han durado el resto de publicaciones sobre Yaoi y J-music (sin querer desprestigiar a estos géneros, tan sólo ocurre que no hay suficiente mercado en España como para editar revistas de este tipo)... Para ir terminando (pues comentar los numerosos fallos que tiene Truñotype llevaría demasiado espacio y tiempo), sólo me queda enviarle un fuerte abrazo a ese pedazo de Director que tienen, desde su pequeño puesto en el sur de España, sólo consigue mes a mes ponernos las cosas más fáciles, por lo que es una más de las personas que contribuyen a que Animedia sea la revista sobre animación actual japonesa más importante del sector (y una recomendación, que cambie el dibujito que tiene en la editorial, que esa pedazo nariz huele más a Pinocho y a sus mentiras, que no a una máscara tradicional japonesa). Como decía al principio, ésta será la última vez que dedique espacio a hablar de la competencia, pues estas dos páginas hubieran podido contener la sección de artbooks (sacrificada en esta ocasión), y en un futuro pasaremos de réplicas y contrarréplicas que tampoco interesan a nadie. Os dejo con el resultado del concurso de **Akira**, los ganadores deberían haber recibido ya el DVD en casa ;).

CONCURSO



CONCURSO

Al fin tenemos los resultados del concurso que organizamos en nuestro primer número con motivo del lanzamiento de Akira en DVD. Los afortunados ganadores recibirán en su casa la edición especial de la película en breve. La respuesta a la pregunta ¿Qué número le es asignado a Tetsuo en Akira? era 41, y los ganadores son:

- Javier Luis Barrios, de Zaragoza
- Gabriel Gonzalez, de Alicante
- Oscar Leyva, de Zaragoza
- Ana Fernández, de P. Mazarrón
- Artur Ridaura, de Barcelona
- Miguel Ángel Ortiz, de Marbella
- David Jonathan, de Barcelona
- Noa García, de Barcelona
- Alejandro Diez, de León
- Jose Barbero, de Málaga

METAL SLUG 4

En el año 200X, el mundo entero se estremece ante temibles atentados de ciber-terrorismo. En un momento dado, un nuevo virus informático se da a conocer en la red de redes. Su nombre en clave: *White Baby*. Su función: hacerse con el control del sistema informático militar de cada país. La organización *Amadeus* (Los Amados por Dios) proclama poco después su capacidad de violar cualquier dispositivo de seguridad haciendo uso del mencionado virus.

Tras escuchar la declaración, el IUCC (Congreso de Contramedidas Internacionales de Urgencia) decide llevar a cabo el cumplimiento de dos objetivos. En primer lugar, reforzar las contramedidas existentes. En segundo lugar, combatir directamente a la organización terrorista. Habiéndose iniciado







acciones ofensivas en las redes de comunicación, enviar una unidad de comandos contra el enemigo es cuestión de poco tiempo.

Mientras tanto, informes fidedignos de todo el globo anuncian un inminente ataque a las instalaciones de comunicación mundial por parte de *Amadeus*. La reacción no se hace esperar: *Marco*, *Fio* y sus nuevos compañeros de formación *Trevor* y *Nadia* serán los encargados de solucionar el asunto con métodos pero que muy explícitos, mientras *Tarma* y *Eri* son enviados como guardaespaldas del equipo encargado de analizar y destruir el *White Baby*.

Antes de partir y gracias al uso de satélites espía, nuestros héroes descubren asombrados que el pérfido *Devil Reverse Moden* (archienemigo del mundo libre en general y de nuestros bélicos protagonistas en particular) forma parte del grupo *Amadeus*... ¡¡La cosa está peor de lo que parecía!!

LA VIDA DESPUÉS DE SNK

Metal Slug 4 hace aparición en el mercado nipón de mano de *Sun Amusement* el 13 de junio del pasado año, siendo el cartucho de NEO·GEO una conversión directa de la versión arcade desarrollada por *Mega Enterprise*. No ha pasado mucho tiempo desde que *Playmore Corporation* tomara el relevo de la veterana y tristemente desaparecida *Shin Nippon Kikaku* (*SNK*), hecho histórico en el ámbito del software lúdico que permite disfrutar de nuevo de grandes sagas como **The King of Fighters** o la que nos ocupa, en colaboración con terceros que demuestran estar a la altura.

Con tan larga y fructífera carrera tras de sí, es difícil hablar de **Metal Slug** y pretender contar algo nuevo al respecto. Lo cierto

es que la serie creada inicialmente por *SNK* y *Nazca* ha supuesto a partes iguales un acierto a la hora de recuperar el sabor clásico de los añejos mata-mata y toda una revolución al impregnar el universo particular del juego con un estilo y un sentido del humor que lo hacen reconocible por méritos propios.

Ahora bien, ¿qué supone **Metal Slug 4** con respecto a anteriores entregas?

A DESTACAR...

Mega Enterprise ha logrado que su reciente creación cuente con el apoyo de importantes figuras del mundo del entretenimiento. *Tonko*, conocido ilustrador de **Garou · Mark of the Wolves**, repite la experiencia. Del mismo modo, el tema principal del juego -**Again...**- ha sido interpretado por la cantante coreana *Lee Jae Jin*.

En cuanto al programa en sí, se han incluido nuevos personajes (aunque el número total de ellos no ha variado), vehículos (hasta 7 *slugs*) y un sistema de bonificación por medallas; se han mantenido los increíbles y extensos niveles llenos de detalle y, sobre todo, la pasmosa dificultad de la que sus predecesores hacían gala.

Metal Slug 4 presenta asimismo cierta controversia entre los seguidores más acérrimos de la serie, pues aunque intenta innovar en diversos aspectos; se echan en falta muchos detalles de anteriores entregas. No hay sorpresas, no hay escenarios sensibles a la destrucción masiva y, en general, no hay tantas novedades como cabría esperar. Podría decirse que el cartucho coreano recupera el estilo del primer **Metal Slug**, con ciento y la madre adversarios como principal baza para el entretenimiento.

SLUGS

Siete nada menos son los artefactos en los que podréis montar para destrozar todo lo que se encuentre a vuestro paso. Si bien se echan en falta auténticos clásicos de la saga como el *Slug Camel* o el *Slug Flyer*, los cacharros que *Mega Enterprise* pone a vuestra disposición no son menos amenazadores. La principal novedad radica en que muchos de estos *slugs* eran previamente unidades enemigas, con lo que la palabra "venganza" adquiere cierto peso específico. Lástima que para ello se hayan tenido que sacrificar cacharros a los que les habíamos cogido cierto cariño.





ULTIMÁTUM

La idea básica permanece inalterada: coloristas escenarios repletos de enemigos a batir, imponentes *final bosses* que esperan pacientemente tras los interminables recorridos en los que habremos reducido de forma drástica su plantilla de sicarios, *items* por doquier, soldados aliados a rescatar... **Metal Slug 4** recupera lo mejor de la vieja escuela y se presenta como un *shoot'em-up* de los de antes. Esto no debe suponer en absoluto una desventaja, pues cuenta con pocos competidores (si es que los hay) en el campo en el que lidia: la diversión pura y dura.

Los controles son -como en el resto del catálogo de NEO·GEO- muy sencillos, y con tan sólo cuatro botones tendremos total dominio sobre nuestro personaje. El juego de *Mega Enterprise* apuesta, como hicieran los anteriores capítulos, por la sencillez y la diversión frente a la sofisticación y el espectáculo.

Si bien en ocasiones parece no aportar nada nuevo (y es que, según como se vea, **Metal Slug 4** es un "más-de-lo-mismo"), el título que nos ocupa cumple su función a la perfección. Parece lógico considerar que el hasta ahora último capítulo de **Metal Slug** no pasará a la historia como uno de los mejores videojuegos programados, pero sí será reconocido como un respetable sucesor de la saga que le da nombre.



NANASE AIKAWA

Estrenamos nueva sección dedicada al mundillo del J-pop, el cual cada día gana más fuerza y popularidad. La mayoría, como en mi caso, se interesó por la música japonesa gracias al anime y a esas cancioncillas pegadizas que nunca se nos van de la cabeza. Gracias a eso, hoy puedo hablar de la que es mi cantante favorita, reconocida en Japón como la reina del J-rock (aparece en Japón a finales de los años 80, donde ya existían el pop y la música tradicional japonesa, y fue un movimiento muy revolucionario que perdura hoy en día), Aikawa Nanase. A los que no la conocéis os animo a que escuchéis algo de ella, ya veréis como no os defraudará.

Nanase, ha llegado muy lejos; sus canciones, la forma en que las canta, su personalidad y esa rebeldía que la caracteriza, la hacen distinta a cualquier otra cantante. Ella ha conseguido, mediante sus letras y su forma de ser, llegar al corazón de todos sus seguidores y lograr que se sientan identificados con su música. Gracias a esto, ha llegado a lo más alto y, lo más importante, todavía se mantiene ahí, algo muy difícil después de varios años en el mundo de la música (pocos cantantes lo consiguen).

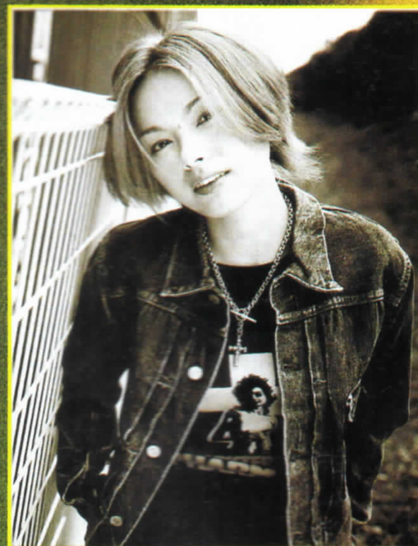


Sabemos muy poco de ella, ya que es muy reservada. Mientras que otros cantantes japoneses se promocionan para dar a conocer su música y vender sus álbumes, ella hace todo lo contrario, se mantiene al margen (esto es debido a su tímido carácter), aunque eso no le ha privado de llegar al éxito rápidamente. Aun así, nos encantaría tener más información sobre ella.

DE LA ADOLESCENCIA AL ÉXITO

Aikawa Nanase nació el 16 de febrero de 1975 en Osaka. A la edad de 15 años acabó secundaria en el colegio High School. En esa época, sus padres se separaron, lo cual le afectó mucho y la llevó a ser la típica adolescente rebelde, llegando a ser la líder de una banda de chicas callejeras. A esa misma edad se presentó a un concurso de música que no ganó, pero consiguió que el famoso productor Tetsura Oda viera algo especial en ella. Un año más tarde, Tetsura viajó hasta Osaka para convencer a Nanase de que firmara con él, aunque ella no aceptó. Se lo pensó mejor (gracias a Dios XD), y un año después su vida cambió por completo. Se trasladó a Tokio... y así comienza su carrera discográfica.

El 8 de noviembre de 1995 sale a la luz su primer single "Yumemiru Shoujo ja irarenai" (ahí empezó el éxito). Le siguieron otros singles como "Bye Bye", "Like a Hard Rain", "Break Out"... antes de que saliera su primer álbum. El 3 de julio de 1996 lanzó su primer álbum, **RED**, del cual se vendieron más de dos millones de copias en tan sólo un mes... Nanase arrasaba. En julio de 1997, después de varios singles en el mercado ("Koigokoro", "Troublemaker"), vino su segundo álbum **PARADOX,** y con él, varios singles como "Bad Girls", "Nostalgia"...



Fue número uno en ventas y la consolidó en la cima de su carrera. Aikawa siguió adelante, sacando nuevos singles, y un año más tarde, en julio de 1998, sacó **CRIMSON** que también se colocó en los puestos más altos de las listas; y con él llegaron más singles, entre ellos "Lovin you" y "Cosmic Love".
Antes de fin de 1998, ya había lanzado un total de 11 singles i tres álbumes. En 1999 Nanase cambió radicalmente su imagen coincidiendo con la salida al mercado de su duodécimo single, se cortó su melena i se tiñó de rubio; a partir de ahí sus cambios de imagen venían relacionados con el lanzamiento de nuevos singles o álbumes. La veremos de rubia, de morena, de castaña, con el pelo rojo, con mechas, con el pelo largo, corto... eso sí, siempre guapísima. Ya en 1999, aparece **ID,** una recopilación de las mejores canciones de Aikawa Nanase, que tiene también, cómo no, un gran éxito, aun siendo un álbum de recopilaciones y no uno nuevo. Salen nuevos singles ese mismo año ("Heat of the night", "Jealousy", "China Rose"...), antes de salir a la luz el considerado el mejor álbum de su carrera, **FOXTROT** (con más singles como "Dandelion", "Seven Seas" o "Midnight Blue"). Seguía cosechando

PROFILE

Nombre: Saeki Misa
Nombre Artístico: Nanase (significa siete mares) Aikawa
F.Nacimiento: Domingo, 16 de Febrero de 1975, Osaka (Japón)
Grupo Sanguíneo: AB
Altura: 1'57 m
Peso: 39 kg
Horóscopo: Acuario
Familia: Tiene una hermana 12 años menor y sus padres están divorciados
Estado civil: Casada (16/02/2001)
Hijos: 1
Color favorito: Negro
Número Favorito: 3
Hobbies: Leer manga y cocinar, aunque no lo parezca es una chica muy normal :)
Estación favorita: La primavera
Mascota: Gato (tiene uno llamado Riscky)
Productor: Tetsuro Oda



éxitos con cada nuevo proyecto.
El nuevo milenio viene acompañado de su nuevo álbum **PURANA**, un trabajo de carácter inocente y puro, aunque sin dejar de lado esos ritmos de rock potentes y cañeros con los que comenzó (sólo que ahora más perfeccionados).
Este año su carrera quedó un poco paralizada, ya que contrajo matrimonio el 16 de febrero de 2001 (sí, el día de su cumpleaños) y también se quedó embarazada. Ese año saldría un álbum llamado "The last quarter", el cual se lanzó coincidiendo con el nacimiento de su hijo (27 de septiembre de 2001). Nanase dedica este nuevo álbum (lleno de baladas escritas por ella) "a todas aquellas personas que estén enamoradas" *^-^*
Hasta ahora Nanase ha sacado tres nuevos singles, "Owarinai Yume" "Roppongi Shinju" y "Shock of Love". Este último salió a la venta el pasado 13 de febrero, y como yo ya he tenido la oportunidad de escucharlo, puedo aseguraros que esta chica cada día lo hace mejor. Se espera la salida de un nuevo álbum para primavera, creemos que será una nueva recopilación sobre los mejores temas a partir de 1999 que se llamará **ID2** .



LOS CONCIERTOS

Otra parte de su carrera la forman los conciertos (que tan importantes son en la carrera de una cantante). Su primer concierto fue un rotundo éxito y tuvo lugar el 10 de septiembre en el Centro Cultural de Utsunomiya y se llamó " Live Emotion 97". Al ser el primero, Nanase estaba muy nerviosa, este hecho provocó una situación curiosa que hoy podemos contaros en forma de anécdota... Dos días antes del concierto Nanase llamó para comprar algunas entradas, ya que uno de sus mayores miedos era que nadie acudiera, pero se llevó una enorme sorpresa al ver que todas las entradas estaban vendidas.
Un año más tarde un nuevo concierto, llamado "Live Emotion 98" (20 de octubre en el Centro Cultural de Utsunomiya). Aikawa ya se movía por el escenario a su antojo, captando la atención de todo el público, el cual se rendía a sus pies. Ese mismo año, debido al estrés y a la sobrecarga de trabajo, se vino abajo y tuvo que ser hospitalizada, suspendiendo varias actuaciones.
Un año más tarde, Nanase, ya recuperada, programó un nuevo concierto para el 2 de julio, llamado "Gig 99". Aunque esta vez el escenario era más pequeño (en el Zeep Tokio), como era de esperar, fue otro gran éxito.
En el 2000 Nanase nos deleitó con un nuevo concierto en el Performance Tune el 19 de mayo llamado "Live Emotion 2000". Con un total de 32 actuaciones, este concierto fue algo polémico, ya que se comentaba a la cantante se le notaba con menos voz de lo normal. No es lo mismo cantar en directo que grabar en un estudio, ¿verdad?...
Ese mismo año, Nanase tuvo la oportunidad de actuar por primera vez fuera de Japón, concretamente en Taiwán, y aunque no fue demasiado bien, el público respondió con verdadero entusiasmo.
En el 2001, como ya he dicho antes, la carrera de Nanase queda algo estancada debido a su boda y a su embarazo, así que no hay un nuevo concierto hasta el año 2002, el llamado "Gig 02", el cual tuvo lugar el 7 de julio en el Zeep Tokio. A pesar de que éste haya sido su último concierto, puedo afirmaros que, si algún día hace otro, mi presencia allí estará asegurada.



¡¡NUEVOS SERVICIOS PARA TÚ MÓVIL!!

¡¡NOVEDAD!!

TONOS MANGA

LLAMA AL **906 032 884** Y DINOS EL CÓDIGO DEL LOGO QUE QUIERAS Y RAPIDAMENTE LO TENDRÁS EN TÚ MÓVIL

71000	Theme · Doraemon	71016	Fiddle de Chocobo · Final Fantasy VII
71001	kiki iro omoi · Akazukin chacha	71017	The Great Warrior · Final Fantasy VII
71002	Candy Candys song · Candy Candy	71018	Kefka Theme · Final Fantasy VI
71003	Catch you catch me · Carcaptor sakura	71019	Electric de chocobo · Final fantasy
71004	Platina · Cardcaptor sakura	71020	Nanka shiawase · Flame of rekka
71005	Tobira wo akete · Cardcaptor sakura	71022	Tokimeki no doukasen · Fushigi yuugi
71006	Sakura · Cardcaptor	71023	Just communication · Gundam wing
71007	Millenial fair · Chrono Trigger	71027	Change the world · Inuyasha
71008	Party night · Digi charat	71028	Tenshi no yubiriki · kareshi kanojo
71009	Welcome · Digi charat	71030	Duvet Lain theme · Lain
71010	Battle 2 theme · Dragon ball Z 2	71031	Sakura saku · Love hina
71011	Head cha la · Dragon ball z	71035	Dragon ball · manga
71012	Komm Susser Todd · Evangelion	71036	Mazinguer Z · manga
71013	Misato Theme · Evangelion	71037	Pokemon · manga
71014	Thanatos if I cant b... · Evangelion	71038	Egao ni aitai · Marmalade boy
71015	zankoku na tenshi no... · Evangelion	71039	Jajauma ni sasenaide · Ranma 1.2

LOGOS MANGA

LLAMA AL **906 032 884** Y DINOS EL CÓDIGO DEL LOGO QUE QUIERAS Y RAPIDAMENTE LO TENDRÁS EN TÚ MÓVIL

16138	16109
16143	16148
16134	16125
16146	16112
16108	16178
16167	16175
16187	16162
16190	16159
16206	16180
16181	16172
16204	16150
16155	16158
16191	16156
16188	16196
16166	16165
16174	16152
16215	16164
16214	16163

TONOS

SI QUIERES UN TONO PARA TU MOVIL, ENVÍA LA PALABRA **TONO2** (espacio)CÓDIGO DEL TONO QUE DESEES AL **5099** ej: tono2 62067

62067	Chihuahua · Coca Cola	54001	Macarena · Los del rio
54217	Asereje · Las ketchup	54002	Vespa espacial · luna pop
68014	Hala madrid · himno	54003	All my loving · Los manolos
54210	Fiesta pagana · Mago de oz	54004	A lo loco · Jarabe de palo
54206	Torero · Chayanne	54005	Amores de barra · Ella baila sola
54213	Que la detengan · David Civera	54006	Arrasando · Thalia
54231	A dios le pido · Juanes	54007	Atrapados en la red · Tam tam go
59468	Without Me · Eminem	54008	Ay mama · Chayanne
59018	Samba de janeiro · Bellina	54011	La bamba · Los lobos
59022	Sometimes · Britney spears	54012	La bomba · Ricky Martin
59023	Stronger · Britney Spears	54013	Boom boom · Chayanne
59026	Walking away · Craig David	54014	Cacho a cacho · Estopa
59027	Walk of life · dire straits	59003	Gimme gimme · Abba
59030	Unbelivable · emf	59005	Take on me · Aha
59031	Big big girl2 · emilia	59006	Big in japan · Alphaville
59034	Mi chico latino · geri halliwell	59008	Upside down · A Teens
59035	Virtual insanity · jamiroquai	59012	Tarzan boy · baltimora
59036	Love dont cost a thing · jenifer lopez	59014	All my loving · beatles
59037	You can leave your h... · joe cocker	59015	Day tripper · Beatles

LOGOS

SI QUIERES UN LOGO PARA TU MOVIL, ENVÍA LA PALABRA **LOGO2** (espacio)CÓDIGO DEL LOGO AL **5077** Ej: logo2 caras

espermanav	5pnoeles
maburres	espermanavi1
cuñaoo	amonavidad
odiologo	findeanyo
felizanyo3	telara
dragonnavidad	bolas
guarana	botellas
caras	etojos
brindis	amornavidad
guarana	cocoanyo
moulin	felizanyo2

CHAT

ENTRA EN EL CHAT!!

1. DATE DE ALTA: ENVÍA **manga** (ESPACIO) Y TU NOMBRE CLAVE AL **5077** EJ: manga pablo
2. CONSULTA QUIEN ESTÁ EN LA SALA: ENVÍA **manga** (ESPACIO) **lista** AL **5077**
3. CAMBIA TU NICK: ENVÍA **manga** (ESPACIO) nombre (ESPACIO) **nuevo nick** AL **5077**

SI QUIERES DARTE DE BAJA ENVÍA: **manga** (ESPACIO) **stop**

PONL@ A 100

¡¡DISFRUTA MÁS DEL SEXO CON TU PAREJA!!

SI QUIERES TRIUNFAR CON ÉL ENVÍA EL CÓDIGO **calor27** AL **5077**

SI QUIERES TRIUNFAR CON ELLA ENVÍA EL CÓDIGO **calor28** AL **5077**

FRASES PARA LIGAR

¿ERES TÍMIDO/A . . . . . Y NO SABES CÓMO LIGAR?

ENVÍA UN MENSAJE AL **5077** CON LA PALABRA **amor20** y serás el rey de la fiesta!!

LEY DE MURPHY

ENVÍA UN MENSAJE AL **5077** CON LA PALABRA **murphy2** y recibirás la ley de Murphy en tú móvil

PIROPOS

SI QUIERES QUE SE DERRITA Y NO DEJE DE PENSAR EN TI ENVÍA UN MENSAJE AL **5077** CON LA PALABRA **piropo24** y recibirás el mejor de los piropos!!

COLMOS

ENVÍA UN MENSAJE AL **5077** CON LA PALABRA **colmo16**

Precio del SMS 0,90€

Precio llamada horario normal: € 0,9121/min. Precio llamada horario reducido: € 0,855/min.

€ 0,90/sms Servicios válidos para todos los móviles excepto logos, tonos y logos peques que son válidos para móviles NOKIA, TRIUM, ALCATEL, SIEMENS, MOTOROLA, SAMSUNG, y ERICSSON compatibles.

Al utilizar los servicios al 5077 entras en una base de datos expuesta a envío de promociones o información. Si no deseas recibir dichos sms, envía un e.mail con tu número de móvil a serviciobajas@ bigfoot.com

SUSCRIPCIÓN

SUSCRÍBETE TODO UN AÑO A ANIMEDIA POR SÓLO 28,70 € + 4 € DE GASTOS DE ENVÍO

NO TE QUEDES SIN TU ANIMEDIA



ANIMEDIA 1



ANIMEDIA 2



ANIMEDIA 3



ANIMEDIA 4



ANIMEDIA 5







MARCA EN EL RECUADRO LOS Nos QUE TE INTERESEN.
TODAS LAS REVISTAS INCLUYEN SU CD ORIGINAL

DATOS PERSONALES (Se ruega utilizar mayúsculas o letra clara)

Nombre:
Dirección:
C.P.: Teléfono:
Población:
Provincia: País: ESPAÑA
Edad: E-mail:

MODALIDAD DE PAGO

Cheque adjunto a favor de ARES Informática S.L.
Contra Reembolso
Recibo Bancario
FIRMA

DNI:
DATOS BANCARIOS:
Entidad Oficina D.C. Nº de cuenta

Deseo suscribirme a Animedia a partir del número ☐ y recibir los siguientes 12 números en casa

Fotocopia o recorta este cupón y envíalo por correo a:

ARES Informática S.L.
Pasaje Mercuri S/N
08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)

O bien envíalo por fax al número:
902 19 72 63

También puedes hacerlo por teléfono en el:
902 19 72 64

ANIMEDIA

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior.
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado).
Unidad de CD-ROM.
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

CÓMO EJECUTAR ANIMEDIA

El programa de Animedia aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\ANIMEDIA.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM)

CÓMO USAR ANIMEDIA

El CD-ROM de Animedia está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla , y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva. Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble "click" con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de Animedia son las siguientes:

Música

Canciones y melodías de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.

Vídeo

Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos vídeos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios.

Imágenes

La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.
Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes. Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Varios

En esta sección incluiremos, entre otros, aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de Animedia.
Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los vídeos y canciones de otras secciones de Animedia. Es recomendable instalar Media Player para sonidos y vídeo. Para navegar por las Webs del CD hay que instalar Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.

MULTIMEDIA

Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de Animedia hay que instalar programas adicionales en el ordenador.

Formato MP3:
El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con una gran calidad. Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp, incluidos en el correspondiente apartado del CD.

Archivos de vídeo:
Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5, QuickTime y DIVX (incluidos en el CD). Para los de música se recomienda instalar el programa WinAmp incluido en el CD.

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a: Marc@aresinf.com

NOTA IMPORTANTE
Por favor, antes de devolver algún CD supuestamente estropeado, leed atentamente estas instrucciones y, llegado el caso, comprobad que en otro ordenador tampoco funciona.

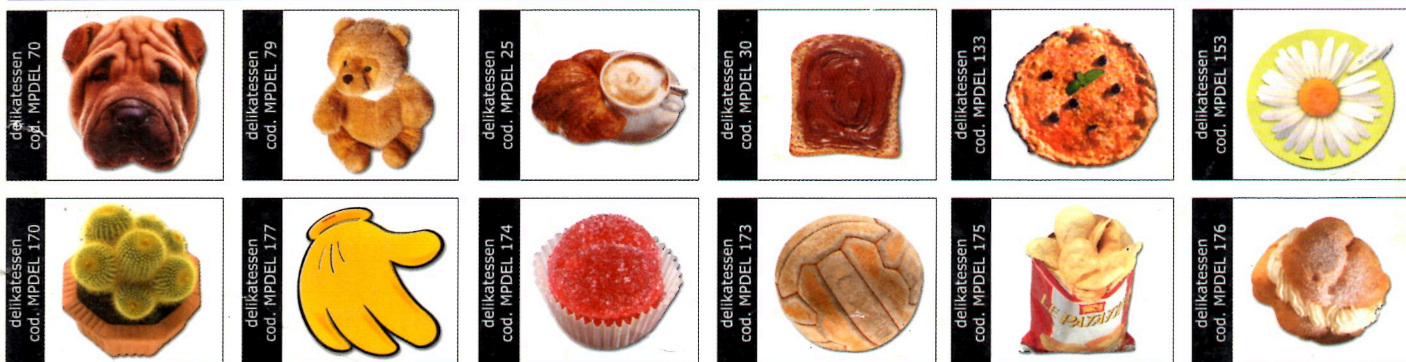
Catálogo 2003

Accesorios complementarios informáticos

VENTA
Directa
902 19 63 03

Accesorios Alfombrillas

Mouse Pads Delikatessen



Accesorios

Varios



Accesorios

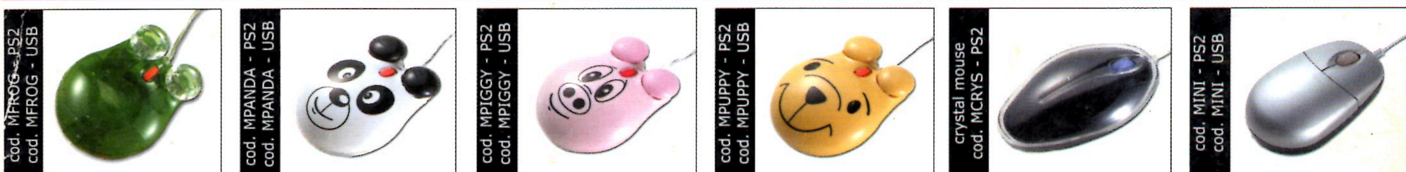
varios



Accesorios Mouse

Mouse Animals

Accesorios Mouse



Deseo recibir los siguientes productos:

cod.MPDEL 70 (5.30 €) ___ unds.	cod.MPDEL 175 (5.30 €) ___ unds.color	cod.BBP (46.20 €) ___ unds.	cod.MPIGGYUSB (23,10 €) ___ unds.
cod.MPDEL 79 (5.30 €) ___ unds.	cod.MPDEL 176 (5.30 €) ___ unds.color	cod.BAB (68.20 €) ___ unds.	cod.MPUPPYPS2 (19.80 €) ___ unds.
cod.MPDEL 25 (5.30 €) ___ unds.	cod.CDB-2S (17,88 €) ___ unds.color	cod.BACK (34.10 €) ___ unds.	cod.MPUPPYUSB (23.10 €) ___ unds.
cod.MPDEL 30 (5.30 €) ___ unds.	cod.E2S-TS-V (5.10 €) ___ unds.color	cod.BPT-SS-D (8.25 €) ___ unds.	cod.MCRYSPS2 (48.40 €) ___ unds.
cod.MPDEL 133 (5.30 €) ___ unds.	cod.PH-2S (5.10 €) ___ unds.color	cod.BF-L (19.80 €) ___ unds.	cod.MINIPS2 (14.30 €) ___ unds.
cod.MPDEL 153 (5.30 €) ___ unds.	cod.ZW-2S (11.83 €) ___ unds.color	cod.MFROGPS2 (19,80 €) ___ unds.	cod.MINIUSB (17.60 €) ___ unds.
cod.MPDEL 170 (5.30 €) ___ unds.	cod.PCD 24U (12.55 €) ___ unds.color	cod.MFROGUSB (23,10 €) ___ unds.	
cod.MPDEL 177 (5.30 €) ___ unds.	cod.PCD24R (10.80 €) ___ unds.color	cod.MPANDAPS2 (19.80 €) ___ unds.	
cod.MPDEL 174 (5.30 €) ___ unds.	cod.PCDSS-24S (9.90 €) ___ unds.color	cod.MPANDAUSB (23.10 €) ___ unds.	
cod.MPDEL 173 (5.30 €) ___ unds.	cod.PCDSS-24R (9.90 €) ___ unds.color	cod.MPIGGYPS2 (19.80 €) ___ unds.	

Datos personales

Nombre: Apellidos: Calle, Nº:

Cód. postal: Ciudad: Provincia: Tel.: e-mail:

Forma de pago

☐ Tarjeta VISA /Master Card Nº.: Validez de la tarjeta: D.N.I./NIF.:

☐ Contra reembolso Firma:

Enviar a:
...rtado de correos 99. 08950 Sant Joan Despí. Tel.902 19 63 03. Fax. 902 19 66 75. e-mail: gestion@aresinf.com. **(gastos de envío a consultar. Tel 9...**

UNA NUEVA RAZA DE VAMPIROS HA SURGIDO DE LA OSCURIDAD



CONTENIDO

PELÍCULA
- -Máster Digital
- -Español Dolby Digital 5.1
- -V.O. Dolby Digital 2.0
- -Subtítulos en español
- -Anamórfico 16:9 Widescreen
- -Menú interactivo
- -Acceso directo a escenas

EXTRAS
- -Ficha técnica
- -Ficha artística
- -Making of Blood, the last vampire (30 minutos)
- -Tráiler pormocional
- -Galería de imágenes

BLOOD

EL ÚLTIMO VAMPIRO

18 MARZO 2003



